SQUARESOFT デュープリズム｜秘密の遺産攻略本 DigiCube

スクウェア公式
デュープリズム　秘密の遺産攻略本

la galerie
寺田努氏（メインキャラデザイン）
による「デュープリズム」の作品世界

Rue
ルウ
la galerie

Mint
ミント

Right Arm of Death
死の右腕
Doll Master
ドールマスター
la galerie

la table des matieres

DEWPRISM
デュープリズム

la galerie
―イラストギャラリー― ― 2

la conception des personnages et le monde
―キャラ&世界観― ― 11

l'histoire de AION　歴史の闇に消えた至高の存在 ― 12
le chapitre pre mier　序章 ― 16
la présentation des personnage　登場人物紹介 ― 18

la chapitre des donnees et les systèmes
―システム&データ― ― 29

commentaire des systèmes
　システム解説 ― 30
data de Dew
　まるわかりデータ集 ― 46

le chapitre des cartes et les événements
―マップ&イベント― ― 57

les cours du jeu　ゲームの流れ ― 58
les diagrammes　ルウ&ミント・
　ストーリーチャート ― 60
マップ&イベント攻略
　オープニング ― 62
　カローナの街 ― 64
　カローナの森 ― 68
　地下迷宮 ― 74
　メルのアトリエ ― 84
　ゴーストテンプル&ガムル樹海 ― 92
　怒りの山 ― 106
　ロッド・ザ・ブレードスターのすべて ― 126

les documents de DEWPRISM originel
―[illegible]― ― 129

le monde　設定画・世界観 ― 130
les personnages　設定画・キャラクタ ― 134
l'histoire　設定資料・ストーリー ― 140
les termes　デュープリズム用語集 ― 143

l'annexe
―袋とじ攻略― ― 145

マップ&イベント攻略
　マヤの塔 ― 146
　ヴァレンの聖域 ― 152

les anecdotes originel
―知られざる物語― ― 156

ルウ〜希望への船出〜 ― 156
ミント〜お宝は誰の手に?〜 ― 158

la conception des personnages et le monde

キャラ＆世界観

興亡

伝説の彼方に消えた全能

二千年前か、あるいは五千年前か、それとも一万年前か。
時間さえ意味を失うほどの遥かな古代の世界は、絶大な魔力を誇る者たちによって支配されていた。
彼らの魔力は天地をゆるがし、星々の動きさえ変えたという。たわむれに海を裂き、気晴らしに大陸を滅ぼす彼らは、人にして人を超えた半神であった。人類は彼らの奴隷ですらなく、哀れな家畜にすぎなかった。
彼らは何者であったのか？　隠された世界の秘密を解き明かした研究者であったのかもしれない。ここではない何処からか到来した異界の者どもであったのかもしれない。
神の力を手に入れた高僧であったのかもしれない。あるいは天を捨てた神々の子らであったのかもしれない。
だが、すべては推測にすぎない。歴史は何も語らない。彼らの起源も正体も、一切が時の流れの底に沈み、秘められた真実を解き明かす術はもはやない。
彼らは……エイオンたちは、ついに歴史に登場することなく、おぼろげな伝説の彼方へと去っていった。

エイオンたちが消えていったその時代、人類は未だ文字を知らなかった。彼らの衰亡を見つめていたのは、真実を伝える歴史家ではなく、物語を紡ぐ語り部であったのだ。
去りゆくエイオンたちの姿を物語る民間伝承は、世界の各地に語り継がれているが、それらは長い時の流れの中で変質を余儀なくされ、真実の記録としての価値を失ってしまった。
残されたのは正確な記録ではなく、曖昧な記憶にすぎない。時代を経れば経るごとに、記憶は薄れ、消えていく。消えはせずとも歪んでゆき、やがて薄れて霞んでしまう。
エイオンの真実は急速に失われてゆき……変わらずに残ったのは【遺産】のみであった。

忘却

失われた記憶と遺されたもの

l'histoire

歴史の闇に消えた至高の存在

遥か古えの世界に君臨していたという「エイオン」。ここでは本作のシナリオ担当者である渡辺大祐氏が執筆した、至高の存在「エイオン」にまつわるエピソードを掲載。謎に包まれた「エイオン」の実態と、彼らが歴史の彼方に消えてからの世界情勢を明らかにしていく。

の民

遺産

謎につつまれた遺産の創造

全能の魔力を宿した至高の魔宝、それが【遺産】である。エイオンは、なんのために【遺産】を造ったのか？　【遺産】を造ることが目的であったのか？　それとも【遺産】を用いて世界の謎を解き明かそうとしたのか？　または新たな世界そのものを創造しようとしたのか？　【遺産】はすべての謎をつつみ隠したまま、黙して何も語らない。
ただひとつ確かなのは、【遺産】を手にした人間は、かつてのエイオンに匹敵する巨大な魔力を手にする、ということだけだ。

de AION

遺産の力が招いた大破壊

灰塵

強大すぎる【遺産】が人間の手に渡った時、悲劇は起こった。
北洋を支配する皇帝が、氷山に封印されていた【遺産】のひとつ、「天の角笛」ヘヴンズホルンを発見。角笛の妖力に狂わされた皇帝は、全土に侵攻を開始した。
かくて角笛戦争が勃発する。異界への門を開く角笛に護られた皇帝軍は無敵を誇り、いっさいの抵抗が無意味であった。幾多の国家が灰塵と帰し、世界は破滅に瀕した。
【遺産】に対抗しうるのは【遺産】のみであった。もうひとつの【遺産】、ランス・オブ・ケイオスをあやつる竜騎士が皇帝を倒し、ヘヴンズホルンを封印するまでに、数百万の命が失われたという。

角笛戦争の終結後まもなく、ひとつの国家が産声を上げる。
東天王国である。角笛戦争で活躍した英雄たちが、人類社会を復興するために樹立した王国は、【遺産】ブック・オブ・コスモスの助けを借りて飛躍的な発展を遂げ、滅びかけた世界に再び平和と安定をもたらした。
やがて復興事業が一段落すると、王国は新たな使命を帯びることとなった。
【遺産】が再び世に現われれば、第二・第三の角笛戦争が勃発しかねない。そこで東天王国は、世界各地に封印された【遺産】の情報を厳重に秘匿し、人類の手から【遺産】を引き離そうとした。
その結果、エイオンと【遺産】に関する記録や多くが処分され、もとより謎につつまれていたエイオンの真実が、さらに深い謎に沈むこととなった。

伝説に

探求

だが……記録が消されても記憶は残る。
歴史書から記録が削除されても、【遺産】の記憶は伝説に姿を変えて命脈を保っている。

伝説は【遺産】の脅威を伝え、そして【遺産】の驚異を語る。たとえそれが真実の記録ではないにせよ、巨大な力というものは常に人を惹きつけてやまない。権力欲に燃える王たちや、知識欲に駆られる魔術師たちは、東天王国の監視をかいくぐって【遺産】の探求を続けている。
そして子供たちもまた、【遺産】の物語に耳を傾けながら夢を見る。その幼い胸に秘めた願いを、【遺産】の魔力で実現する日のことを。

いつの時代にも、エイオンの【遺産】を求めて旅立つ者たちがいる。
ある者は欲望のために、ある者は希望のために、またある者は野望のために。

姿を変えて生き続ける古えの記憶

エイオンの存在など、誰もが忘れた新時代。

東天王国が建国されてから、どれだけの歳月が流れただろう。
【遺産】の真実を解き明かせぬまま、何人の魔術師が息絶えていったことだろう。
「エイオンが残した伝説の宝？　そんなものはただのおとぎばなしさ！」
今では、誰もが口を揃えてそう言う。時代は、徐々に変わり始めているのだ。遺跡から遺跡へと旅する冒険者の姿も珍しくなった。その少ない冒険者たちの中でも、【遺産】の伝説を信じている者はさらにまれだ。皆、古代より眠る金銀財宝目当てに盗賊まがいの発掘作業をする連中ばかりである。己の願いをかなえるため、命懸けで【遺産】を探す…。それは、ひどく時代錯誤な行為と思われていた。

少年は「自分」を探していた。

少年は、薄暗い遺跡の中で目を覚ました。
目を覚ます前の記憶は一切なかった。
自分が何者なのか。自分はどこから来たのか。自分は何をしようとしていたのか。
それを確かめるために、少年…ルウは、遺跡の外へと歩きだした。
その先に、自分を知っている、自分を受け入れてくれる人がいることを信じて。
その先に、大いなる悲劇が待っていることも知らずに。

le chapitre pre mi

時代は移って現代。遺跡で目覚めた少年と、東天王国の王女が、【遺産】を目指して冒険の旅に出発した。

少女は「自分」を失いたくなかった。

決別

東天王国第一王女、ミント。次期女王の座を約束されていた彼女は、幼き日からわがまま三昧、贅沢三昧で育ってきた。黙っていても、東天王国は自分のものになる…はずだった。

順風満帆だった(?)彼女の身を突然襲った王位継承権剥奪。家臣からは見放され、臣民からも煙たがられ、あげくの果てには自分の代わりに王位継承権を持った妹マヤの小間使い。「冗談じゃないわ!　いつか見てなさい!」言うより早く、ミントは城を飛び出していた。

邂逅

旅商人すらめったに訪れることのない、辺境の街カローナ。
森と海に囲まれ、牧歌的でのどか。まさに「平和」と言う言葉を体言しているかのようなこの街に、一つの【遺産】の伝説が語り継がれていた。
「史上最強のエイオン、ヴァレンが残した力の結晶『デュープリズム』。
それを手にしたものは無敵の魔力を身に付け、すべての望みがかなうという。」
その伝説を追って、ルウとミント、2人の冒険者がカローナの街に辿り着いた。

遺産(デュープリズム)は、2人の冒険者を辺境の街に呼びよせる。

la présentation des per
~登場人物紹介~

目覚めた場所は見知らぬ遺跡、自分は一体…？

今を遡ること5年前。ルウは、とある遺跡に奉られた棺の中で目を覚ました。眠りにつくまでの記憶はなかった。自分が何者で、何をしようとしていたのか。その答えを探すためにルウは遺跡を出て宛てもなくさまよい、そして…クレアの元に辿り着いた。

最愛のクレアの死。そしてルウの旅立ち。

ルウがクレアの家に居候を始めてから2年後。事件は何の前触れもなく起こった。突如現れた謎の男・死の右腕の手によって、クレアが殺害されてしまったのだ。その日を境に、ルウは再び世界をさすらうことになる。【遺産】を見付け、クレアを蘇らせるために。

ルウ「もうすぐだよクレア。もうこんな悪夢は終わらせるよ…。」

愛用の武器「アーク・エッジ」

ルウが目覚めたときから手にしていた武器。戦闘だけでなく、彼の趣味である日曜大工にも活躍。

-ルウ-
Rue

sonnages

2人の主人公から町の人々にいたるまで、ゲーム中に登場するほぼすべてのキャラクタのプロフィールを紹介。

東天王国のお姫様はわがままで食いしん坊！

ー2年前、東天王国王宮。

じいや「ミント姫さま！　また勉強を抜け出して…」

ミント「だって勉強キライだもん。」

じいや「それから、いくらなんでもレディが5人前は食べ過ぎですぞ！」

ミント「あたしはお腹空いてるの！」

じいや「第一王女ともあろう方が…。」

自慢の武器「デュアル・ハーロウ」

魔法の発動体としても使えるリング。見かけによらず攻撃力もかなりのもの。

王位はく奪!?ミント、お城を飛び出す。

ミント「あたしの王位継承権を取り消す!?」

ドールマスター「王国最高会議で決定いたしました。今後、殿下には第二王女マヤ様の身の回りの世話をしていただきます。」

マヤ「よろしくお願いしますわ、お姉様。」

ミント「こう…こんな国の王女、こっちから願い下げよ！　見てなさい、マヤ。あたしはエイオンの【遺跡】を見つけて、いつか世界を世界を征服してやるからッ！」

ーミントー

Mint

la présentation des personnages
～登場人物紹介・主人公にまつわる人々～

ルウ最愛の女性

～クレア～ Claire

山奥の小屋に、ひっそりと1人で住む女性。身寄りのないルウを引き取り、自分の弟のように可愛がっていた。大変物静かな性格で、特技は料理。

クレア「え？ 六角シカを捕まえてきたから、スープを作ってくれ？ ふふ、ルウったら本当にあの料理が大好きなのね…。」

2年前の死の右腕襲撃の際に、ルウをかばって命を落としている。

真面目で国思いの王女…なの？

～マヤ～ Maya

東天王国第二王女。わがまま放題の姉とは違い、真面目でしっかり者。臣民からの支持も厚い。…が、実は裏表が激しいと言う一面を持っている。表の顔は国の前途を憂える王女でも、ミントの前では姉顔負けのインケンっぷりなのだ（汗）。

マヤ「誰が性悪女ですか！ 私はお姉様とは違います!!」

エイオンの遺産「ブック・オブ・コスモス」

東天王国に伝わるエイオンの遺産にして国宝。大賢人アタナシウスによって作られた。

～クラウス～ Kraus

なかよし度

仕事そっちのけで考古学に没頭するほんわかパパ

カローナの街で骨董品屋を営む古物商。考古学の研究家でもあり（ただし素人）、足繁く遺跡に通っては古代のアイテムの発掘を行っている。

クラウス「いつか自分の手で【遺産】を見付けるのが私の夢なんだ。」

性格は穏やかでさわやかで気さく。多少頼りないのと考古学に没頭すると仕事を忘れてしまうのがタマにキズだ。

行動力にあふれた天然娘

クラウスとミラの娘。父のマイペースさと母の行動力を受け継ぐ、活発天然少女。強烈極まりないボケで周りの調子を狂わせたり、

エレナ「ルウさんはおたまなんです？」

たった1人でモンスターの巣食うダンジョンに乗り込むのが得意技。

エレナ「だいじょ～ぶですよっ♪」

…やはり、天然は強い…。

剣も料理も超一流の肝っ玉母さん

クラウスの奥さんで、エレナのママ。半ば道楽に近い（と言うか、ほぼ道楽）クラウスの研究に呆れながらも、理解を示している。今ではだいぶ落ち着いてしまったが、結婚前は凄腕の剣士として鳴らしていたこともあるのだとか（クラウス氏談）。

ミラ「昔の話よ。今は、剣ではなくて包丁で料理を作るほうが好きだわ。」

遺産を狙う女トレジャーハンター

~ベル~
Bell

デュークと2人、世界各地の遺跡を荒らし回っているトレジャーハンター。【遺産】を狙い、ルウとミントの邪魔をする。体重不祥、年齢は四捨五入して30歳ボコッ（←殴られた）。
ベル「よ、余計なことを言うんじゃないよッ!!」

ライバル度

発掘兵器「ヘクサゴン」

一切の攻撃が効かない最強の機動兵器。ベルたちが大サンゴ海で発掘した。

la présentation des personnages
~登場人物紹介・ライバル(?)たち~

見聞きしたモノになりきって戦うベルの子分

~デューク~
Duke

ライバル度

ベルを「あねさん」と呼び、慕う彼女のパートナー。読み聞きした物語の主人公になりきって、彼らの技を完全にトレースする「なりきり」と言う必殺技を持っている。
デューク「俺はヒーローのように強くなりたいと思ってるのさ！」
要は、人並み外れて物事に影響されやすい性質なのだ。

スターライト・デューク

デュークが星になりきった姿。見た目はヘボ…いやいや、イマイチだが、防御力はかなりのものである。

愛犬ジョニー・ウルフとともに世界をさすらう伊達男！

最高の武器職人にして最強の剣士。人呼んでロッド・ザ・ブレードスター！まだ見ぬ強力な武器と、未だ知らぬライバルを求め、今日も世界を東へ西へ。
ロッド「オレ様のソウルは燃えてるぜ!!」

スカーレット・タイフーン エクセレントガンナ
古代魔術の粋を結集して作られた[illegible]り[illegible] [illegible]速のスピードで空や海を飛び回[illegible]

~ロッド~
Rod

~ジョニー・ウルフ~
Johny Wolf

ライバル度

カローナの街をなわばりにするゴロツキ兄弟

ルウやミントと同じ船でカローナの街に流れ着いたゴロツキたち。背の高いほうが兄貴分のブラッド、デブっちょのほうが弟分のスモーキーだ。カローナに来た目的も、やはりルウたちと同様【遺産】を探すこと。
ブラッド「昔の魔法使いが作ったお宝を手に入れて、一攫千金だ!!」
…だったはずだが、資金面等の問題でいつの間にやらカローナの街周辺で（些細な）悪事を働くことに。

Blood & Smoky
~ブラッド&スモーキー~

ライバル度

年齢不詳の「ファンシー」な魔女

Mell ～メル～

カローナの森の外れにアトリエを構える大魔法使い。アトリエの外観・内装から自分の着る服まで、すべてをファンシー調に統一している。ただ…その見た目や振る舞いに反して、実際の年齢は3桁ですまないと言うもっぱらの噂。

メル「私の年齢？…世の中には聞いてはいけない質問もあるのよ。」

おたすけ度

おたすけ度

Popleplul ～ポプルプルル人～

メルのお手伝いをしているお気楽な妖精

正確には、ポプルプルル人の子供たち。非常に陽気かつ世話好きな妖精で、メルのアトリエの掃除や洗濯を手伝ったり、アトリエに来る子供たちの遊び相手をしたりしている。メルの命令には基本的に忠実だが、時たま彼女の目を盗んでは森に散歩に出かけてしまったりするらしい。

ポプルプルル人「ぼくらといっしょにあそぶのだ～」

1000年を生きる怪焔竜

~ウィーラーフ~
Wealaugh

怒りの山の頂上に棲むドラゴン。1000年を生き続けているとされ、エイオンを始めとした古代の歴史について造詣が深い。ただし、非常に高圧的な性格で、力のない者や邪な心を持つ者に対しては非協力的。

ウィーラーフ「わしの助けが借りたいのならば、力を見せよ。この灼熱の炎に見事耐えられたならば、力になってやろう…。」

ブック・オブ・コスモスと同化したエイオン

~アタナシウス~
Athanasius

ブック・オブ・コスモスの作り手であるエイオン。何百年も前に死滅しているが、肉体が滅びる際に精神をブックに封じ込めた。エイオンの中では比較的低級の部類に位置するが、それでも生身の人間とは比較にならないほどの魔力を持っている。

アタナシウス「デュープリズムは災いを呼ぶ魔宝。復活などさせぬ!!」

遺跡の封印を解く鍵となる魔法の人形

Prima Doll
~プリマドール~

500年ほど前、カラクリ人形の研究でその名を轟かせた大魔導士エルロイの作った人形。意志を持ち、自分の足で自由に歩きまわることができる。【遺産】が眠るとされる湖水の遺跡の封印を解ける、唯一の存在である。

プリマ「でも…その使命を果たしちゃったら、ボクは何をすればいいの?」

la présentation des personnages
～登場人物紹介・敵キャラクター～

～死の右腕～ Right Arm of Death

敵対度

クレアを殺害した憎むべき敵

クレアの命を奪った張本人。異形の右腕と、圧倒的な戦闘能力を持つ正体不明の男。「死の右腕」というのもただの通り名である。なにやらルウの素性を知っており、そのため彼を探していたようなのだが…？

クレア殺害の際、逆上したルウによって撃退されて以来、実に3年以上も彼の前から姿を消している。この沈黙が意味するものは、果たして何か。

～ドールマスター～ Doll Master

敵対度

東天王国に仕える謎に包まれた魔道士

東天王国の仮面の宮廷魔術師。王国随一の魔法の技量と、類希なる政治的手腕で王女マヤから全幅の信頼を得ている。そんなことはおくびにも出さないが、裏では宮仕えの身を利用して、東天王国で【遺産】の謎を解き明かそうと暗躍中。

ドールマスター「やがて私は地獄への扉を開く！　大いなる使命のために!!」

血気盛んでワナの扱いに長ける

~トラップマスター~
Trap Master

ドールマスターに忠誠を誓う、3人の従者たちの一人。地雷や鉄球などのワナの扱いを得意としている。性格は粗野で狂暴。

トラップマスター「オレ様が狂暴!?　おめぇムカつくなぁ…燃えカスにしてやろうか？」

…と、言ったように、少しでも気に入らない相手がいれば、すぐさま自慢のワナでギタギタにのしてしまう。

Psycho Master
~サイコマスター~

クールなドールマスターの腹心

従者の中でも、もっともドールマスターが信頼を置く人物。魔法の腕前も彼に匹敵するほどの実力の持ち主である。表舞台に姿を現わすことはめったにないが、常にドールマスターの側に付き従い、サポートを行っている。性格は一言で言って沈着冷静。どんな時でも任務の遂行を第一として行動する。

サイコマスター「どれほど危険な任務であろうとも、ドールマスター様の命令であれば…。」

変幻自在！千の顔を持つ美女

トラップマスター、サイコマスターと同じくドールマスター従者の1人にして紅一点。他の二人とは異なり、忠誠心だけでなく愛情も持ってドールマスターにしたがっている。女性（…!?）であるがゆえに戦闘能力は皆無に等しいが、その代わりとしてルウと同様もしくは彼以上の変身能力を持っており、それを用いてルウやミントを惑わせる。

モードマスター「私の能力…見破れるかしら？」

~モードマスター~
Mode Master

la présentation des personnages
~登場人物紹介・カローナの街の人々~
船着き場の管理人
デービス
カローナの街を訪れた旅人を出迎えるのが仕事。オフの際はいつも酒場にいる
宿屋の女将
カーサ
設備は高級ホテルに遠く及ばないまでも、丁寧な対応と細やかな心尽くしで旅人を歓迎。
高級ホテルのホテルマン
教会の神父
ドイル
いつも教会で祈りを捧げている、敬虔な神父。口癖は「神の前では人は平等」。
クラウスの家
教会
↑船着き場へ
ソーリン&リーソン
ホテルに勤める双子の兄弟 どちらが兄でどちらか弟かの区別は街の住人にも難しいらしい
高級ホテル
宿屋
噴水広場
グレアム
歳をとって引退してしまったが、昔は凄腕の冒険家。ルウたちに冒険のイロハを教えてくれる。
噴水広場に集う人々
←路地裏へ
ホップス
酒場の隣の店で珍しいアイテムを売っている老人。恐妻家。
ショップ
マルコ
いつも噴水広場近くで遊んでいる少年。エレナやポプルプルル人と仲が良い。
アリーネ
酒場の看板娘。ウェイトレスをしてお金をため、ゆくゆくは自分の店を持つのが夢。ただし、料理はちょっと苦手。
トニオ
いつもニコニコ現金払いが信条。扱っているアイテムは頻繁に変わるので、ちょくちょく店を覗いてみるのが得策だ。
ジャーゲン
酒場のマスター。ダンディな外見とは裏腹
路地裏の住人たち
ニール
珍しいアイテムを探し
マーカム

le chapitre des données et les systèmes

システム＆データ

le chapitre des données et les systèmes

ルウとミント、どちらを選んでも基本的な操作やアクションは変わらない。まずは共通するアクションをマスターしよう。

冒険前の1stステップ

方向キー
移動／項目の選択

キャラクタを8方向に移動させる。アナログコントローラを使用している場合は左スティックで全方向への移動が可能。また、メニュー画面や魔法装備、買い物時などの項目選択（カーソルの移動）にも使用する

⊗ボタン
ジャンプ／キャンセル

キャラクタがジャンプ。方向キーで前方ジャンプや空中での方向転換が可能。選択のキャンセルにも使用。

▢ボタン
武器による攻撃／会話、調べる、開ける等

ジャンプ攻撃はバトルの重要なテクニック

平常時は会話をしたり、ある場所を調べる、ドアや宝箱を開けるといった行動に使用。選択項目の決定やメッセージの先送りもこのボタンだ。

バトルでは武器による攻撃を行う。連続して入力することで最高3回までの連続攻撃が繰り出せる。また、ジャンプ中（もしくはキャラクタが空中にいる状態の時）に入力すると、それぞれのジャンプ攻撃を使用できる。

◎ボタン 魔法装備

バトル中に魔法装備を行うためのリングメニューを表示する。ルウの場合は変身可能なモンスターが表示される。◎ボタンを押している間だけメニューが表示されるので、方向キーで使用する魔法やモンスターを選択。◎ボタンを放してメニューを閉じれば、選択した魔法が使用できるようになる。

△ボタン 魔法の使用

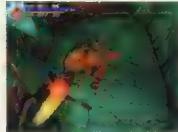
ルウ…モンスターの能力

ルウは変身していない状態だと横払い斬りが出せる。変身している時は、そのモンスターの特殊能力を使用する。

変身したモンスターの能力を使うことができる

ミント…入手した魔法

ミントは入手した魔法を選択して使用することができる。MPさえあれば、△ボタンを押し続けることで魔法を継続して発動させられる。

ボタンを押している間、魔法が発動し続ける

L1/R1ボタン マップの回転

画面右上にマークが表示されている場所では、視点を回転させることができる。

矢印のマークが表示されていれば視点を回転させることができる。アトリエなどではフロアを見渡せるので嬉しい機能だ

le chapitre des données et les systèmes

バトル時には画面左上にHPとMPが表示されるが、もっと詳しいステータスを見るにはメニュー画面を開くこと。

メニュー画面の内容

スタートボタン

メニューはスタートボタンで呼び出せる。表示中は画面の動きが止まるのでポーズにもなる。戻るには再度スタートか⊗。

各ウインドウ

ステータス

キャラクタの現在の状況が表示される。４つの数値に注目。

モンスター

これまでに倒したモンスターがストックされている。

アイテム

現在所持しているアイテムの名前と数が表示される。

オプション

キーコンフィグなど各種の設定変更ができる。

オプション

各設定の変更

振動のon/off

アナログコントローラを使用している場合、振動の有無を設定できる。

カメラアングルの変更

視点の位置を「ノーマル」と「リバース」から選択できる。

コントローラ・タイプ選択

異なるキーコンフィグをA～Dの４タイプから選択できる。

ステータス

キャラクタの現状を確認

ミント

HP 121/164
MP C94/134
こうげきりょく C24+016
（そうび）
ぼうぎょりょく C17+C16
（そうび）

HP／MP

HP、MPとも右が最大値、左が現在の値を示している。HPはもちろんダメージを受けると減少し、0になるとゲームオーバー。MPは魔法などを使用する際に消費する。

攻撃力／防御力

攻撃力と防御力は、左の数値がキャラクタの基本ステータス。右の数値（攻撃力は青、防御力は赤）は武具の修正値で、基本ステータス＋修正値が実際の攻撃／防御力となる。

モンスター

これまでに倒したモンスターのリスト

倒したモンスター

新たなモンスターを倒すごとにウインドウに加わっていく。数値は現在のストックで、ショップで売却するとすべて000になる。

モンスターの名前

アイテム

コインはちゃんと持ってる？

ブロンズコイン	× C7
シルバーコイン	× C7
ゴールドコイン	× 01
でんせつのけん	× 01
でんせつのたて	× 01

アイテムの種類

アイテムの外観。種類が視覚的に判別できる。

アイテムの名称

現在の所持数

現在所持している数。なくなるとそのアイテムはウインドウから除外される。

le chapitre des donnees et les systèmes

モンスターがウロつく遺跡や森を冒険するには、HPやMPの回復は不可欠。ステータスの成長もあわせて解説していく。

回復とステータスアップ

HP/MPの回復

HP 出発前に必ず回復を

宿屋で回復&記帳

HPの回復は宿屋で行う。一泊するか、回復する／回復して記帳を選択すれば良い。これでHPは全回復する。

次の冒険に出る前に、必ず回復&記帳を行う習慣をつけよう。

バトルでモンスターを倒したとき、青い薬ビンを落すことがある。これはHP回復薬で、モンスターと自分の強さの差により回復量が変動。強いモンスターほど回復量が大きい。

青い薬はHP回復薬。他にはマップの特定の場所に、HPを回復できるポイントがあるのみ。所持可能アイテムの中に回復薬はなく、この薬もアイテムとして所持することはできないので、出現したら必ず取っておこう

MP バトル中でも回復OK

MPは通常攻撃を敵にヒットさせることで、少しずつ回復させることができる。つまり、攻撃していれば自然に回復するようなものだ。

自分より敵が強ければ一回の攻撃における回復量は大きく、逆では小さくなる

街の中にある酒場で飲み物を注文すると、その種類によってMPが10～50%回復する。お金との相談になるが、それほど高価ではないので利用するといいだろう。

HP回復薬と同じように、バトルで倒した敵が赤い薬ビンを落すことがある。これはMP回復薬で、モンスターと自分の強さの差によって回復量も変動する。

MPは通常攻撃を繰り返していることで半自動的に回復していくが、魔法を多用しなければならない場所では、敵の落すMP回復薬がかなり重要になってくる HP回復薬と同じく、出現したら必ず取っておくように

ステータスアップ

MP 魔法の使用回数による

HP ダメージを受けることで

MPはミントなら魔法、ルウならば変身したモンスターの特殊能力（◎ボタン）を使用することで上昇していく。使えば使うほど成長するわけだが、MPは通常攻撃によって比較的容易に回復させることができる。積極的に使用して早めに成長させていくといいだろう。

魔法や特殊能力を使うほどMPは成長していく。ボス戦に備えて早い段階から意識的に成長させていくといいだろう

HPのレベルアップ方法は、少し変わっている。敵の攻撃を受けることで徐々にHPの上限が上昇していくのだ。ダメージを受ければ受けるほどHPは高くなるのだが、逆に攻撃を受けないテクニックを磨くのも大切な要素であることを忘れてはいけない。

ダメージを受けることでHPの上限アップ。どちらかというと、いつのまにやら成長しているという印象を抱かせるシステムだ

attention 攻撃／防御はアイテム購入

HPとMPは上記のようにバトルを重ねることで成長していくが、攻撃力／防御力はバトルで成長することはない。この2つの項目は、トニオの店でそれぞれ武器／防具を購入・装備することで能力の向上を図ることができる。

武器／防具は、お金をかけて最初から強力なものを購入するというわけにはいかない。最初の「ブロンズブレス／～ベルト」から、イベントをクリアするごとに徐々により高性能な品物が店頭に並ぶようになっているのだ。

購入した武器／防具は、自動的に装備される

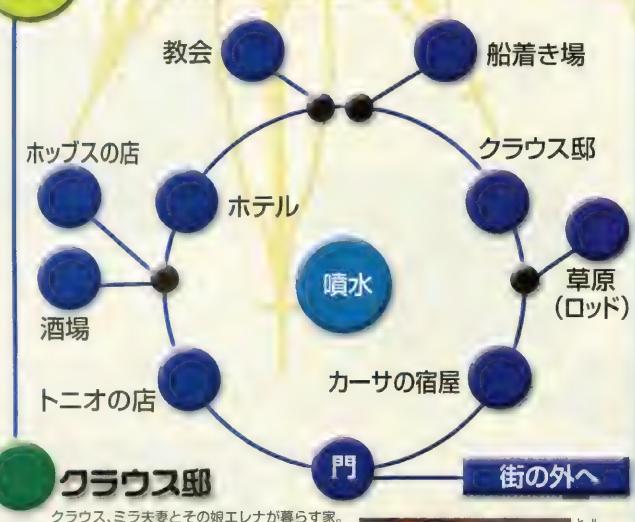
le chapitre
des donnees
et les systèmes

アクションフィールドからアクションフィールドへと物語をつないでいくカローナの街。様々な施設の利用法を紹介。

カローナの街案内図

冒険の起点となる街

教会
船着き場
ホッブスの店
クラウス邸
ホテル
噴水
草原（ロッド）
酒場
トニオの店
カーサの宿屋
門
街の外へ

クラウス邸

クラウス、ミラ夫妻とその娘エレナが暮らす家。街に到着して森で一家と知り合ったことから、以降の「遺跡」探索はこのクラウス邸を拠点として行われることになる。クラウスは独自で「遺産」の研究に没頭しており、ルウやミントの持ち帰ってくる様々なアイテムや情報を検分し、次の探索へとストーリーを進めて行く役割を担っている。どちらのシナリオでもお世話になる一家だ。

ルウもミントも彼に協力することで物語が進行。

各施設の役割

2つの宿屋

カーサの宿屋

無料で宿泊できるだけでなく、HP回復とセーブをすることができる宿屋。「回復する」か「回復して記帳」でHPは全回復するので、普段は部屋までいく必要はない。

ホテル

一泊500Gの料金が必要な高級ホテル。普段はカーサの宿屋を無料で利用できるのでここを訪れる必要はない。だが「夢見石」のイベントがあるので一度は泊まりたい。

教会

船着き場へと続く道の階段を上がると、教会の入口。中では神に祈りを捧げることができる。すると、ドイル神父が教会への寄付を持ちかけてくるが、この時、寄付した金額によってコンティニューコインを入手できる。お金に余裕がある時はぜひ寄付しておこう。

2つのお店

トニオの店

ルウとミントに共通する武具を売っているお店。購入すれば攻撃力、防御力にそれぞれ修正値が加えられる。また、倒したモンスターやアイテムはここで売却できる。

ホップスの店

ここではステータスを上昇させるアイテムを扱っている。ただし普段は30000Gと非常に高価。「幻の酒」を持っていくと割引価格で購入できるようになる。

酒場

普段はドリンクのみだが、幻の武具3種をそろえるとモンスター料理が加わる。

特別料理は4種のランダム。材料を持っていなければ食べられない

attention 草原でロッドと熱きバトルを!

草原に野宿しているロッドはイベントにも関係するが、普段は彼と賭けバトルを行うことができる。一回につき100G払い、勝てば1000Gが手に入る。負けてもゲームオーバーにはならないがHPが1になるので回復を忘れないように。

ロッドの武器はどんどん進化していく

le chapitre des données et les systèmes

一口にバトルといっても、いくつかの要素が絡み合っている。ここではバトルの注意点を解説していく。

バトル発生と注意点

バトルの種類と発生

バトルは大きく分けると以下の３種類になるが、基本的にどの場合も同じスタイルで行われる。細かいルールに違いがあるので、それをしっかり覚えておけば実戦に際して戸惑うこともないはずだ。

街

外

遺跡など

イベントバトル

草原のロッドとのバトル。お金を賭けて闘うのだが、負けてもゲームオーバーにはならない。また、地下遺跡のスカルビースト（2回目）やマヤの塔のドールマスターのように、ダメージを与えてHPを減らすことで勝利する、というタイプではないバトルも存在する。こうした特殊な勝利条件に関してはP.57からの攻略を参照してほしい。

一撃したあと、退路が開ける地下遺跡のスカルビースト戦。逃げるが勝ちだ

ザコモンスターとのバトル

アクションフィールドではザコモンスターが出現。目的地へ向けて移動しながらバトルすることになる。この場合、戦うことが主目的ではないので無視して先に進んでもなんら問題はない。

進むことだけを考えれば、ザコは無視してもいい

ボスモンスターとのバトル

ボスとのバトルは固定されたフィールドの中で行われる。ほとんどの場合、ボスのＨＰバーが画面左下に表示され、これが０になると終了する。だが、ＨＰバーが表示されない場合やＨＰを減らすことが勝利条件とならない場合もあるので注意が必要だ。

また、複数の敵が出現したり、特定のタイミングや方法でしかダメージを与えられないという場合もある。おおまかな傾向は右ページで解説するが、個々のルールや攻略方法についてはＰ.57からの攻略ページを参照してほしい。

敵の攻撃パターンも攻略には重要な要素。

ボスやイベントバトル時の諸注意

ザコモンスターとのバトルとは違い、様々な制約が見られるボス戦。中にはバトルフィールドを利用した攻撃を仕掛けてくるものなどもいるが、そうした個々の特性は攻略ページで解説するとして、ここでは全体の傾向を解説しておく。

複数の敵がいる場合

ボスとの対戦中にザコモンスターが出現する場合があるが、これは回復アイテム補充要員といった役割を持つものだ。

ベル＆デュークのように攻撃対象となるキャラクタが複数いる場合、ＨＰバーを持っている敵がクリア条件となっていることが多い。ほとんどの場合もう一方の敵も倒すことが出来るようになっている。

ヘクサゴン（ベル）＆デュークデュークはＨＰバーを持たないが、倒すことはできる

攻撃がヒットするタイミングやポイント

ボスの場合、攻撃すなわちヒットというわけにはいかないことが多い。地下遺跡のスカルビーストは止まって白煙を吹き、身体がフラッシュする時が攻撃のチャンス。サイコマスターは彼の背後からでないと攻撃を受け付けないなど、それぞれ攻撃する場所やタイミングが異なっている。攻撃と回避をうまく切り替えることが、ボス戦のテクニックだ。

ファンシー・メルのアトリエに続く道で戦うスターライト・デューク　倒れた時が攻撃のチャンス

限定された攻撃方法

基本的には武器による攻撃も魔法も有効だが、中には武器もしくは魔法を受け付けないものもある。有効な攻撃方法を把握しておけば、無駄な行動を繰り返すこともない。効率良くダメージを与えられるようになるだろう。

ガムル樹海のクラウドホエールは口の中に弱点が　これでは武器が届かない。魔法で攻撃しよう

イベントクリアの後は…

ボスを倒すなどでイベントをクリアして街に戻った後、再びそのフィールドに行くことができる。モンスターを倒したり取り残したアイテムを取りに行ったりすることもあるだろう。

この時、フィールドの中に草の上に乗ったカエルがいることに気付くだろう。このカエルに話しかけると、街に戻ることができる。カエルは大抵各フィールドの最深部にいる。

le chapitre des donnees et les systemes

ルウとミントでは、魔法と変身以外でもバトルにおける性格ははっきりしている。まずはルウからその個性を分析。

ルウ バトル面の個性

広い攻撃の間合い

ルウは武器である「アーク・エッジ」の長さから、非常に広い攻撃間合いを持っている。攻撃力も高いが、振りが大きいのが難点といえば難点か。素早い敵にはモーションのスキを突かれることもあるが、これはプレイヤーのテクニックでカバーしたいところだ。広い攻撃間合いを活かして、早め早めに攻撃を仕掛けるといいだろう。

多少の段差などは武器のリーチで埋められてしまう。自分はあまり動かないのがコツ。

連続攻撃

ルウの連続攻撃は縦斬り→横斬り→ジャンプしての縦斬り。横斬りの攻撃範囲は広く、背後の敵にもヒットする。3撃目は攻撃後のスキが大きいので、ボス戦では注意したい。やはり振りが大きいため接近すると敵の攻撃に割り込まれることが多い。武器の間合いを保つようにしたい。

武器の長さは複数の敵を相手にするときにも生きる。横斬りの攻撃範囲の広さは頼もしい。

ルウの場合のみ、△ボタンで横払い斬り

ルウが変身していない状態で△ボタンを押すと、横になぎ払う形での攻撃を出すことができる。この攻撃がヒットすると相手を転ばせられるので、追撃につないだり包囲された時の脱出手段として用いるといいだろう。また、ジャンプ中に△ボタンを押すと、着地後に横払い斬りが出る。やはり敵のただ中に飛び込んで行くときなど、状況によって使用するといい。

武器を横に回転させる特殊攻撃。ヒットした敵は転ぶ。全包囲に攻撃できるのが強み。

変身で特殊能力を活用

ルウの最大の個性といえば、モンスターへの変身。ミントの魔法に対して、ルウは変身することでそのモンスターの特殊能力を使用することができる。この能力をうまく使えるかどうかが､ルウ編をクリアするカギとなる。

モンスターに備わっている特殊な能力を使いこなすことが、ルウの個性に結び付くのだ

モンスター・コインを入手

モンスターに変身するには、モンスターを倒したときに出現するコインを入手しなくてはならない。コインを入手すると、リングメニュー（◎ボタンで表示）にそのモンスターが変身可能として追加される。変身するときはリングメニューを表示し、並んでいるモンスターから変身するものを選択｡ルウに戻るときはルウを選択すればいい。

コインは変身可能なモンスターを倒したときに出現する。すでに所持しているモンスターは、コインにはならない

ストックは4種類まで

リングメニューにストックできるのは、４種類のモンスターまでだ。４種類のモンスターを入手した状態でメニューを見ると、モンスターに「ｏｌｄ」という表示が出ているのが解るだろう。これは入手した時期がもっとも古いことを表し、次に新たなモンスター・コインを入手したとき、この「ｏｌｄ」表示があるものと入れ替わるようになっている。

入手した時期が古いものから、新たに入手したモンスターと入れ替わっていく

モンスターならではの特殊能力

変身後の操作は基本的にルウと同じ。ＭＰを消費して使用できる特殊攻撃などは、△ボタンに設定されていることが多い。また、変身した時点で攻撃／防御力などに影響を与えたり、移動のスタイルやスピード、ジャンプ力などが変化する場合もある。こうした能力を使用しないと先に進めないマップもあり､おもにバトルよりもマップ攻略に役立つ。

おたま

浮遊タイプなので、沼やダメージを受ける床などを無効化して移動することができる、

ウータン

ジャンプ力に優れており、通常のジャンプでは届かない場所に移動することができる。

マンドラ

逆に、変身すると身動きできなくなるモンスターもいる。このマンドラがそうだ

モンスターのリストと詳細は
データページで！ P.52

le chapitre des donnees et les systèmes

キャラクタ自身の個性が強いミントは、2つのリング（武器）と魔法でバトルもまた個性的。その詳細を探ってみよう。

ミント バトル面の個性

素早い身のこなしと両手の武器

ミントの持つ2つのリング「デュアル・ハーロゥ」。見た目からも非常に軽量そうで、ミント自身の素早い動きを妨げない武器といえるようだ。ただし、その形状から攻撃の間合いはさほど広くなく、接近戦を強いられる。スピードを活かした一撃離脱の戦い方が有効だろう。

かなり敵に接近しなければならないが、スピードがあるので不利になることはない

連続攻撃

ミントの連続攻撃は左手の縦打ち→右手の横打ち→身体をひねっての両手縦打ち。間合いは狭いが素早く、つけいるスキを与えないのが強み。横方向への攻撃範囲は意外に広く、複数の敵にダメージを与えることができる。相手の攻撃のスキを突いて接近し、一気に攻撃するスタイルになる。

複数の敵が出現しても、素早くロック・オン出来るので連続して攻撃することが可能

ジャンプ攻撃をメインに!!

ミントのジャンプ攻撃はキック。武器での攻撃よりもダメージが大きく、ボス戦などでは魔法とともに多用する攻撃方法だ。

ジャンプ攻撃は、基本的にヒットした相手を転ばせることができる。着地後にすぐ魔法を使えば、相手が起き上がるまでの時間が魔法チャージによる行動不能時間と重なるため、そのスキを狙われることなく魔法を発動させることができる。

ジャンプ・キックで相手が転がっているスキに、魔法チャージを始めてしまうのだ

魔法の増やし方と強化

ミントは武器の攻撃力が低く、防御力の高い敵を相手にすると通常攻撃だけでは辛い戦いになる。そのため魔法を有効に使用することがバトルのポイントとなる。ここでは魔法の入手方法と、より強力な魔法を使うための方法を解説。

特にボス戦では魔法が主力武器になるだろう

魔法の持つ特性

魔法の入手方法

魔法はそのフィールドやイベントで必要なものが手に入るようになっている。宝箱から入手したり、ボス戦をクリアすることで手に入ったりと方法は異なるが、イベントごとに増えていく。

普通はコインなどアイテムが入っている宝箱 「黒の魔法」はこれで

魔法装備による耐性

魔法を装備すると、ミントにはその魔法の持つ属性が「耐性」として備わる。つまり炎の攻撃属性を持つ魔法を装備すれば、敵の炎系攻撃に対する耐性が得られるのだ。ボス戦など、敵の攻撃パターンに合わせて魔法を選択するといい。

リンクメニューで、魔法解説の右に表示されているアイコンが属性を表している。詳しくはP.48からの魔法リストを参照

魔法の攻撃力

魔法の攻撃力は武器の攻撃力に比例している。つまりステータスに表示される攻撃力の数値が高いほど、魔法の威力も高くなるということだ。ショップで武器を購入しないと、攻撃力は上昇しないので注意してほしい。

より高度な魔法を使うには

魔法は「色」(種類)だけでなく、威力や攻撃パターンといった「効果」も設定することができる。リングメニューの内側にあるアイコンを、方向キーの上下で選択するのだ。「効果」も最初はノーマルとワイドの2つしかないが、宝箱やイベントで6種類の「効果」をそろえることができる。

バルカン

初期装備として使用できる白の魔法 ノーマルでは前方に光の弾を連続して撃ち出す。一発の攻撃力は低いが、連射速度の速さでカバー。

スプレッド

同じく白の魔法の「効果」をワイドに変更したもの。「効果」の名称が示すように5方向に弾を発射することができる。広範囲への攻撃が可能だ。

魔法のリストと詳細は
データページで! P.48

le chapitre des donnees et les systemes

ルウとミント。性格も戦い方も違うこの2人を比較しながら、両者に共通する基本的なバトル・テクニックを考察していこう。

ルウ&ミントバトル・テクニック

ルウとミントのキャラ特性を比較

武器リーチの差

ルウとミントは使用する武器が異なっている。ルウの使用する「アーク・エッジ」の方がミントの「デュアル・ハーロゥ」よりもリーチが長く、広い攻撃範囲を持っている。そのためルウは敵とある程度の距離を保って戦う方が有効だといえる。ただしルウの攻撃は直線的で、素早い敵には小回りの利くミントの方が対抗しやすい。

ルウ

「アーク・エッジ」のリーチはかなり長い。ある程度の段差は無視して攻撃できる。

ミント

ミントの「デュアル・ハーロゥ」はリング状のためリーチはさほどでもない。接近する必要がある。

攻撃のスピードと威力

攻撃のスピードはミントが勝るが、攻撃力はルウの方が高い。ステータスの初期数値でミントが攻撃力24であるのに対し、ルウは32と8ポイントも上回っている。ミントは魔法を主力として戦い、ルウは武器攻撃がメインとなるのだ。

ルウ

武器によるダメージが強烈なルウ　ミントはスピード型、ルウはパワー型。

ジャンプ攻撃の有効性

ルウのジャンプ斬りは回転する分、入力からヒットするまで少し間ができる。多少先読みで入力しないと、敵に逃げられることも少なくない。長いリーチを活かした使い方が必要とされる。

その点、ミントのジャンプ・キックは入力から攻撃モーションまでにスキがなく、空中での方向転換などを行っても充分に対応できる。間合いはルウに比べるとやはり狭いが、ヒットすれば相手は転がるのでさほど問題はない。

ルウ

回転のタイム・ラグから、方向転換などが思うようにできない場合が多い。包囲からの脱出手段などに用いるといいだろう。

ミント

入力から攻撃までに間隔がほとんどないため、方向転換なども容易に行える。武器攻撃力の低いミントの主軸となる攻撃方法だ。

基本的な戦い方

ミント
スピードのあるジャンプ・キックを敵をヒット。攻撃後のスキもなく、すぐに追撃態勢に入れる

モンスターを転ばせる

ジャンプ攻撃をヒットさせれば、相手を転ばせることができる。転倒したモンスターには当たり判定がないのでそのまま追撃というわけにはいかないが、起き上がるまでの時間で間合いをとったり、魔法をチャージしたりする余裕ができる。起き上がって判定ができたところへ追撃。

ルウ
ルウの場合は ⃞ ホタンの回転斬りも敵を転倒させる。ジャンプ斬りよりも使いやすい.

起き上がる所へ追撃

ミント：魔法

モンスターが転がったら、少し距離を置いて魔法を使用。魔法は Ⓐ ボタンを押してから発動するまでに若干の時間差があるが、転がしておけば攻撃を受けることもない。ドドンゴのように転ばない敵も、キックがヒットするとのけ反るようなモーションがあるので、その間に距離をとって魔法の準備を。

魔法チャーシのボース中に攻撃を受けると、チャージが解除されてしまう　敵か起き上がるまでの間隔を利用して、タイミング良く発動

ルウ：ジャンプ斬り

ルウの場合は通常攻撃でも横払い斬りでもいいが、敵に回避する余裕がないことを考えるとジャンプ斬りも有効だ。起き上がった敵がすぐに攻撃を仕掛けてきたとしても、ジャンプしていればそれを避けることができる。複数の敵や転ばない敵の場合は、通常攻撃か横払い斬りの方がいいだろう。武器の間合いを考えて距離をとるか、敵の側面や背後に回り込んでおくといい。

タイミンクか難しいか、ジャンフ斬りならは再ひ転はせることかできる　確実性ではやはり通常攻撃、その場合、正面ではなく側面や背後に回り込んでから攻撃するといい

Data de Dew まるわかり

アイテムからモンスターまで、データでわかる「デュープリズム」の世界！

アイテム総まとめ

アイテムは大きく分けて2つのタイプがある。アクションフィールドで宝箱などから入手するものと、カローナの街にあるお店で購入するものだ。掲載したデータはメニューの「アイテム」に表示されるもの。イベントアイテムは任意に使用出来ないので省いてある。

コイン発見方法

コンティニューに欠かせないコインは教会で寄付すると金額に応じたものが入手できるが、他にも街の中やアトリエなどで発見することができる。宝箱に入っている場合は問題ないが、部屋の片隅などに落ちているものもある。しばらく画面を見ていれば、キラリと光るコインに気付くはずだ。

視点の回転ができる場合、部屋の中心に立って四方をながめてみよう

拾うアイテム

右のアイテムは、遺跡や森といったアクションフィールドで入手できるもの。「夜の石」などの石は売却する他に使い道はないので、入手したら即売ってしまってもかまわない。「しずくのブローチ」はガムル樹海、「ふしぎな石像」はゴーストテンプルで入手するため、キャラクタが限定される。

	名称	引き取り値	効果／イベント／関連キャラクタ
コイン →コンティニュー	ブロンズコイン	50	HP全回復＋MP1/4回復
	シルバーコイン	500	HP全回復＋MP1/2回復
	ゴールドコイン	2500	HP&MP全回復
	プラチナコイン	15000	HP&MP全回復＋攻撃力&防御力各＋1
石 →売るのみ	夜の石	500	
	月の石	1000	
	星の石	3000	
伝説の武具	伝説の剣	500	※3つそろってから酒場のジャーゲンに渡すと、料理を注文できる
	伝説の盾	500	
	伝説のかぶと	500	
その他	最後の英雄	500	ロッド
	幻の酒	800	ホップスに渡すと商品割引
	夢見石	2000	ホテルに泊まると夢を見る
ミントのみ	しずくのブローチ	1200	アリーネ／ニール／マーカム
ルウのみ	ふしぎな石像	1000	ニール／マーカム／クラウス

	名称	パラメータ修正	価格	店頭に並ぶタイミング
武具 防具	ブロンズブレス ブロンズベルト	攻撃力＋4 防御力＋4	1000	カローナの森クリア
	シルバーブレス シルバーベルト	攻撃力＋8 防御力＋8	3000	地下迷宮クリア
	ゴールドブレス ゴールドベルト	攻撃力＋12 防御力＋12	3500	ルウ:ゴーストテンプル出発前 ミント:カルム樹海出発前
	プラチナブレス プラチナベルト	攻撃力＋16 防御力＋16	4500	怒りの山出発前
	ミスリルブレス ミスリルベルト	攻撃力＋20 防御力＋20	5500	湖水の遺跡クリア
	ブレイブブレス ブレイブベルト	攻撃力＋24 防御力＋24	7500	ルウ:岩山クリア ミント:ガマヤの塔クリア

トニオの店

トニオの店で売っているのは武器と防具。価格は両方に共通している。最初からすべてが売られているわけではなく、左表に示したようにイベントをクリアしていくことで、徐々にグレードの高い武具が出現するようになっている。

酒場

普段は飲み物のみを注文でき、MPの回復に役立つ。伝説の武具をジャーゲンに渡すと特別料理が注文できる。右表の4種類がランダムで決まり、モンスターを必要数ストックしていれば食べることができる。

	名称	パラメータ修正	価格
飲み物	ミルク	MP10%回復	50
	ショワー	MP25%回復	120
	トロピカルX	MP50%回復	220
料理	おたまのムニエル	攻撃力＋2	50
	グドンのキモスープ	防御力＋2	30
	マクマクのたたき	HPMAX＋10	50
	キノコスープ	MPMAX＋10	60

価格欄の数字は必要なモンスターのストック数。

ホッブスの店

4種類のステータスアップアイテムを扱っている。「幻の酒」で割引価格に。

名称	パラメータ修正	価格
パワーアップ	攻撃力＋1	30000
ガードアップ	防御力＋1	30000
ライフアップ	HPHMAX＋10	30000
マジックアップ	MPHMAX＋10	30000

「幻の酒」をホッブスに渡すと、一律5000Gに割り引き

教会

祭壇で祈ると寄付を持ちかけられる。右表のように寄付金額によってコインをもらうことができる。最初にブロンズコイン10枚をもらっておくといいだろう。

名称	寄付金	引き取り値
ブロンズコイン	1000Gで10枚	50
シルバーコイン	5000Gで5枚	500
ゴールドコイン	10000Gで2枚	2500
プラチナコイン	30000Gで1枚	15000

引き取り値はホッブスの店でのもの。

恐いモンなし魔法リスト

ここではミントの使用する魔法について、「色」ごとに６種の「効果」の詳細を解説していく。各魔法は「効果」による分類の他に、それぞれ攻撃属性を持っている。属性や攻撃力に関しては下記を参照。基本的に「効果」は６種類だが、白の魔法だけはノーマル〜サークルの４種類となっている点に注意してほしい。また、各魔法に記した「MP」は１回発射する時の消費MPだ。

ノーマル
最初から使用できる。直線的な発射形態で、連射性の高いものが多い。

ワイド
最初から使用できる。扇状に広がる発射形態で、広範囲の攻撃が可能

パワー
スカルビーストの残骸から入手。直線的な貫通弾で、連続してダメージを与える。

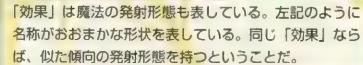
サークル
カローナの森の崖で入手。回転する弾、ミントをガードするものがある

スーパー
地下迷宮の氷室の奥で入手。かなりの広範囲を攻撃できる強力な魔法を使える。

ハイパー
ウィーラーフとの２度目の対戦で入手。MPのほとんどを消費して特殊な効果を生む。

魔法の「効果」

「効果」は魔法の発射形態も表している。左記のように名称がおおまかな形状を表している。同じ「効果」ならば、似た傾向の発射形態を持つということだ。

MPや攻撃力に加えて、発射形態も考慮して「効果」を選択するようにしよう

属性と攻撃力

属性は魔法の「色」にではなく「効果」による個々の魔法に設定されている。しかし、「色」によってある程度の分類がなされているといえるだろう。ミントは「色」と「効果」で選択した魔法の攻撃属性を、自己の耐性とすることができる。

各魔法の解説に記した「攻撃力」は実際の攻撃力を示すものではなく、基準値となる魔法を1として、これと比較することで段階分けした数値。数値が高いほど威力があるということだ。「×5」などの数値は1回で発射される弾の数を表している。

鋭利な刃物で斬るようなダメージを与える攻撃属性を持つ。

弾を打ちつけたり、棍棒などで殴るような打撃の属性を持つ。

鋭い切っ先で突き刺したり、突き通すような攻撃タイプ。

振動波や超音波といったもので衝撃を与える攻撃属性。

ハンマーなどで殴ったり爆破させたりして、物を粉砕する攻撃属性。

火の属性。
火炎や高熱などの攻撃方法を持つもの。

水の属性。
水泡や氷塊などで攻撃を行うもの。

雷の属性。
電撃によってダメージを与えるタイプの攻撃。

光の属性。
まばゆい光の弾などで攻撃するタイプ。

闇の属性。
この世のものではない力による攻撃を行う。

白の魔法

バルカン 打
MP:1　攻撃力:1
ボタンを押しっぱなしにすることで、弾を連続して撃ち出す魔法。一発の攻撃力は低いが、連射性はもっとも高い

スプレッド
MP:4　攻撃力:1×5
光の弾を一度に5方向に撃ち出す。連射性もそこそこ高く、広範囲を攻撃できるのが強み。ただし攻撃力は低い

アロー
MP:4　攻撃力:3
貫通弾で、複数の敵が直線上にならんでいれば、目標の背後の敵も次々とダメージを受ける。攻撃力は平均的

サテライト 打
MP:10　攻撃力:2
光の弾がミントの周囲を回転しながらガード　さらにバルカンと同じような弾を撃ち出して攻撃する

青の魔法

げんきのいずみ 水
MP:100(MP全消費)
唯一の回復魔法.使用にはMPが100以上必要で現在の全MPを消費。その消費されたMPと等量のHPが回復する

ドロップ 水
MP:2　攻撃力:1
水泡を噴き出してダメージを与える。連射性が高く攻撃範囲も広め。ただし泡が出てから広がるまでに少し間がある

リップル 斬
MP:4　攻撃力:3
リング状の弾を直線的に撃ち出す。連射性が高く射程距離も長いので非常に使いやすい魔法だ

アイシクル 水
MP:4　攻撃力:4
頭上から氷柱が降り注ぐ。攻撃対象に向けて落ちてくるのだが、動きの早い敵には避けられてしまうことも

カッター 水
MP:4　攻撃力:3×3
半月状の弾を3発、扇状に撃ち出す。一発の攻撃力は平均的。攻撃範囲は広いが飛距離が意外に短いので要注意

クリスタル 斬
MP:6　攻撃力:4
ミントの前にクリスタルのブロックが出現。一定時間で消える。ブロックが出ている間に通常攻撃も可能

赤の魔法

バーナー 火
MP:2　攻撃力:2
前方に短めの炎を噴き出す。ボタンを押している間は炎が持続する。移動はできないが、敵を捉えるスピードは早い

もえあがるこころ 火
MP:80(全消費) 攻撃力: 2
MP80以上必要。現MPをすべて消費する。ミントを炎が包み触れた敵にダメージを与える移動、通常攻撃も可能

フレア 火
MP: 6　攻撃力: 4
ゆっくりと進む大きな火の玉を発射。貫通弾で、消えるまで触れた敵にダメージを与え続ける

バレット 火
MP: 4　攻撃力: 1
地面で炎が燃え続ける。弾道は下向きで最大3ヵ所に炎が残る。噴き出す炎と燃えている炎の両方に攻撃判定がある

デルタ 火
MP: 6　攻撃力: 3×3
3つの火の玉が、絡み合うように回転しながら飛ぶ。連射性もあり、広範囲を攻撃できる便利な魔法。

ナパーム 火
MP: 6　攻撃力: 2×5
5方向に扇型に炎が広がる弾道か下向きで射程が短かく、使用するタイミングが難しい段差の上からなどが有効か

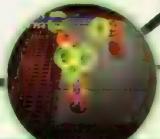
緑の魔法

ウェイブ
MP:3　攻撃力: 1
半月状の弾が撃ち出される。連射性が高く連続してダメージを与えることが可能。基本的なスタイルの魔法といえる。

しっぷうのごとく
MP: 80以上(全消費)
無敵状態になる。この魔法自体には攻撃力はない。MP消費80を基本に、超過MPが多いほど持続時間が長くなる

タイフーン
MP:2　攻撃力: 3
竜巻を噴き出す。ボタンを押している間は噴き続ける。射程は短いが、扇型の形状なので複数の敵を巻き込める

インパルス
MP:6　攻撃力: 2
ミントを中心に衝撃波の環か広がる。動きの早い敵や複数の敵に包囲された場合などに非常に有効な魔法だ

ゲイル
MP:3　攻撃力: 3
衝撃波が地面を走る。連射性が高いので地上の敵に対しては有効。浮遊・飛行タイプには当たらない場合がある

サイクロン
MP:3　攻撃力: 3
2つの風の環か真上に吹き上がる。水平方向への射程はないに等しく、段差の上など頭上の敵を攻撃する場合に使用

黒の魔法

ダークブレス 闇
MP：6 攻撃力：1×3
扇状に闇属性の黒煙を噴き出す 3発の弾が撃ち出されている状態て、連続してダメージを与えることが可能

やみのいちげき 闇
MP：50 攻撃力：敵HP半減
ミントが闇のエネルギーに包まれダッシュ。触れた敵すべてのＨＰが半減する。この魔法ではとどめは刺せない

ドリル 砕
MP：6 攻撃力：4
障害物も貫通する弾を発射ボタンを押し続けている長さで飛距離が変化する。弾に触れた敵すべてにダメージ

ボム 砕
MP：5 攻撃力：2
爆弾を発射。岩を壊すことができる。連射性も高く攻撃魔法としても使えるが消費ＭＰのわりに攻撃力は低めだ

グラビトン 砕
MP：6 攻撃力：3
大型の貫通弾を撃ち出す。スピードが遅いため、敵一体が弾に触れ続けていれば連続してダメージを与えることも

ダイナマイト 砕
MP：10 攻撃力：2
ミントを中心に爆発が放射状に広がる。攻撃範囲は非常に広いが、爆発が起こるまでに少し間があるので要注意

黄の魔法

スパーク 雷
MP：5 攻撃力：1
火花が敵を追尾する。射程が長く追尾機能によって確実に敵を捉えることができるが、攻撃力の低さが難点ではある

まばゆきせんこう 雷
MP：100(全消費) 攻撃力：特殊
MPが100以上必要で、現MPを全消費する。使用MPが100を超過するほど攻撃力が上昇。無数の稲妻か画面一杯に広がる

ボルト 雷
MP：10 攻撃力：4
射程範囲内に入った敵めがけて稲妻を落とす。稲妻が出ている間は攻撃判定がある。連射性が低く、多数の敵には不利

トライン 雷
MP：8 攻撃力：1×3
３本の電撃が目標となった敵を追尾、連続してダメージを与える。射程内に敵がいない場合、正面と左右に広がる

クラッカー 雷
MP：6 攻撃力：2
火花をV字型に放出。ボタンを押し続けるとV字と直線を交互に発射。左右への攻撃範囲が広く敵を捉え易い

フォース 雷
MP：8 攻撃力：2
２本の電撃がミントを中心に回転し、触れた敵にダメージを与える。発動中は移動・通常攻撃も可能だ

変身お役立ちモンスターリスト

モンスターは敵であるのはもちろんのこと、ルウにとっては変身してその力を利用することで、ダンジョンを踏破したり他のモンスターを倒したりと、重要な役割を果たす存在でもある。ここではいわゆるザコモンスターたちのデータを紹介していく。敵として対処方法の参考にするのはもちろん、ルウの変身に利用するためにも各モンスターの特徴を把握しておこう。

攻撃属性と耐性

モンスターの攻撃にも属性があり、さらに攻撃属性に対する個々の耐性も設定されている。ミントなら魔法の装備によって耐性を得られるので、各モンスターの攻撃属性をチェックしておくといいだろう。ルウの場合は変身したモンスターの耐性を受け継ぐことになる。ただし、モンスターには弱点となる属性も設定されているので要注意。

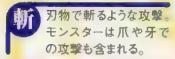
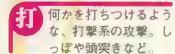
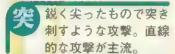
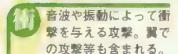
また、変身によって攻撃力と防御力に修正が加わる場合がある。これは、各モンスターの解説に記しておく。

ルウ・マーク
マークが明るいものは変身可能。暗いものは変身不可能を表している

斬 刃物で斬るような攻撃。モンスターは爪や牙での攻撃も含まれる。

打 何かを打ちつけるような、打撃系の攻撃。しっぽや頭突きなど。

突 鋭く尖ったもので突き刺すような攻撃。直線的な攻撃が主流。

衝 音波や振動によって衝撃を与える攻撃。翼での攻撃等も含まれる。

砕 爆発などで粉砕するような攻撃。パンプキンの自爆など。

火 火の属性を持つ攻撃。火炎や火の粉などわかりやすい。

水 水の属性を持つ攻撃。冷気など、水に関係するものを含む。

雷 雷の属性。この攻撃はここに紹介するモンスターには見られない。

光 光の属性を持つ攻撃。メルのアトリエにいるものが持っている。

闇 闇の属性。この属性の攻撃も、ザコには設定されていない。

耐性

無印…特に耐性なし
▶……耐性あり
▶▶…かなり耐性あり
×……苦手
××…弱点

おたま

カローナの森に大量棲息。浮遊タイプ。狂暴性が少なく一般的。変身は浮遊タイプとしてけっこう重宝する。

HP 10　賞金 10

攻撃：かみつき(打)、しっぽ(打)

—攻撃／属性耐性—

属性	耐性	属性	耐性
斬	▶	火	
打		水	
突		雷	
衝		光	
砕		闇	

ティグレ

おもにカローナの森に棲息。動きが速く水平方向へのジャンプ力に優れている。変身時は、攻撃↑・防御↓。

HP 20　賞金 30

攻撃：かみつき(斬)、とびかかり(突)

—攻撃／属性耐性—

属性	耐性	属性	耐性
斬		火	××
打		水	×
突		雷	
衝		光	
砕		闇	

マンドラ

おもにカローナの森に棲息。移動はまったく出来ない。変身時は防御力が上昇。⊜ボタンで花が咲く。

HP	30	賞金	15
攻撃	タネ(打)		

—攻撃／属性耐性—

属性	耐性	属性	耐性
斬		火	
打		水	
突		雷	
[illegible]		[illegible]	
砕		闇	

ガーゴイル

おもにカローナの森に棲息。飛行タイプ。石像が動き出したもの。変身時は⊗ボタンで2段ジャンプが可能。

HP	30	賞金	50
攻撃	キック(打) ちょうおんぱ(衝)		

—攻撃／属性耐性—

属性	耐性	属性	耐性
斬		火	
打		水	
突	▶	雷	
[illegible]	××	[illegible]	××
砕	×	闇	

ハリー

おもにカローナの森の崖に棲息。非常に小さく、武器攻撃が当たらないことも多い。変身時、防御力が低下。

HP	3	賞金	20
攻撃	とげだし(斬) とげころがり(斬)		

—攻撃／属性耐性—

属性	耐性	属性	耐性
斬		火	
打		水	
突		雷	
[illegible]		[illegible]	
砕		闇	

ウータン

おもにカローナの森、怒りの山に棲息。垂直方向へのジャンプ力に優れている。木を上ることも得意。

HP	3	賞金	40
攻撃	とうせき(打) ひっかき(斬)		

—攻撃／属性耐性—

属性	耐性	属性	耐性
斬		火	××
打		水	▶▶
突		雷	
[illegible]		[illegible]	
砕		闇	

グドン

地下遺跡に棲息。動きは鈍いが火炎攻撃はかなり強力。変身時、しっぽ攻撃で回転しすぎると目を回す。

HP	30	賞金	40
攻撃	しっぽ(打) かえん(火)		

—攻撃／属性耐性—

属性	耐性	属性	耐性
斬		火	▶▶
打		水	
突	▶	雷	
[illegible]		[illegible]	
砕		闇	

キノコボーヤ

メルのアトリエに棲息。おとなしい性格だが、攻撃すると膨れて反撃。変身時は防御力が低下

HP	1	賞金	20
攻撃	ずつき(光) ほうし(光)		

—攻撃／属性耐性—

属性	耐性	属性	耐性
斬		火	▶
打		水	▶
突		雷	▶
[illegible]	▶	[illegible]	
砕	▶	闇	

インプ

メルのアトリエに棲息。変身時、攻撃↑・防御↓。ジャンプ攻撃をすると、ジャンプ中に「ほし」を撃てる。

HP	1	賞金	20
攻撃	なぐる(光) ほし(光)		

—攻撃／属性耐性—

属性	耐性	属性	耐性
斬		火	▶
打		水	▶
突		雷	▶
[illegible]	▶	[illegible]	
砕	▶	闇	

モケドリ

メルのアトリエに棲息。飛行タイプで2段ジャンプ可能。変身時、攻撃力低下。ジャンプ中⊞ボタンで落下。

HP	1	賞金	20
攻撃	つつく(光)		

—攻撃／属性耐性—

属性	耐性	属性	耐性
斬		火	▶
打		水	▶
突		雷	▶
[illegible]	▶	[illegible]	
砕	▶	闇	

スケルトン

ゴーストテンプルに棲息。変身時は攻撃力上昇、防御力低下。◎ボタンでバラバラに。再度◎で元に戻る。

HP	36	賞金	50

攻撃：けん(斬)

—攻撃／属性耐性—

属性	耐性	属性	耐性
斬		火	×
打	×	水	
突		衝	
[illegible]		[illegible]	×
砕		闇	▶

パペット

ゴーストテンプルに棲息。素手で闘う人形。「とっしん」はダッシュしながらの連続攻撃。変身時攻撃↓。

HP	30	賞金	20

攻撃：かくとう(打)、とっしん(打)

—攻撃／属性耐性—

属性	耐性	属性	耐性
斬	▶▶	火	×
打		水	××
突		衝	▶
[illegible]		[illegible]	×
砕		闇	▶

スペクター

ゴーストテンプルに棲息。「れいき」は火を消すのにも使用する。変身時、攻撃力上昇・防御力低下。

HP	40	賞金	70

攻撃：れいき(水)、みずはき(水)

—攻撃／属性耐性—

属性	耐性	属性	耐性
斬	▶▶	火	××
打		水	▶▶
突		衝	
[illegible]		[illegible]	×
砕		闇	

ドドンゴ

怒りの山に棲息。転倒しない。「ファイナル～」は◎を押し続ける。変身時、攻撃・防御ともに上昇。

HP	62	賞金	90

攻撃：ずつき(打)、ハンマー(打)、ファイナルストライク(打)

—攻撃／属性耐性—

属性	耐性	属性	耐性
斬		火	
打		水	
突		衝	
[illegible]		[illegible]	
砕		闇	

マグマグ

怒りの山に棲息。ジャンプ攻撃で転倒しない。変身時に防御力低下。風の影響を受けなくなる。

HP	32	賞金	50

攻撃：ずつき(打)、ひのこ(火)

—攻撃／属性耐性—

属性	耐性	属性	耐性
斬	▶	火	▶▶
打	▶	水	××
突	▶	衝	▶
[illegible]	▶	[illegible]	
砕		闇	▶

パンプキン

おもにマヤの塔に棲息。マヤが召喚することも。変身時、攻撃↑・防御↓。自爆するとルウに戻る。

HP	25	賞金	20

攻撃：たいあたり(打)、じばく(砕)

—攻撃／属性耐性—

属性	耐性	属性	耐性
斬		火	
打		水	
突		衝	
[illegible]		[illegible]	
砕		闇	

ウィッチー

マヤの塔に棲息。パンプキンを射出する砲台に乗っている。変身時、攻撃力・防御力ともに上昇する。

HP	10	賞金	150

攻撃：カボチャほう(打)、かいてん(打)

—攻撃／属性耐性—

属性	耐性	属性	耐性
斬		火	
打		水	
突		衝	
[illegible]		[illegible]	
砕		闇	

ファビット

マヤの塔に棲息。飛行タイプ。変身時は防御力が低下するが、◎ボタンで「ガード」することができる。

HP	34	賞金	100

攻撃：ハネなぐり(衝)

—攻撃／属性耐性—

属性	耐性	属性	耐性
斬		火	
打		水	
突		衝	
[illegible]		[illegible]	
砕		闇	

ジン

ヴァレンの聖域に棲息。飛行タイプ。変身時、攻撃力アップ。2段ジャンプ可能。しっぽの攻撃範囲は広い。

—攻撃／属性耐性—

斬		火	
打		水	
突		雷	
風		光	
砕	▶	闇	▶

HP 50 賞金 200

攻撃 しっぽ（斬）
たつまき（衝）

シャオロン

ヴァレンの聖域に棲息。とっしんはMPを消費するが、連続して出すと効果的。変身時は防御力がアップ。

—攻撃／属性耐性—

斬	▶	火	
打	▶	水	
突		雷	×
風		光	
砕	××	闇	

HP 40 賞金 150

攻撃 とっしん（突）
かみなり（雷）

ヘルハウンド

ヴァレンの聖域に棲息。変身時は攻撃力アップ、防御力ダウン。攻撃は両方ともMPを消費する。

—攻撃／属性耐性—

斬		火	
打		水	
突		雷	
風		光	
砕		闇	

HP 45 賞金 150

攻撃 かえん（火））
れいき（水）

キングアント

地下遺跡に棲息。かなり大型だが身のこなしは素早い。攻撃は腹部から撃つ「たま」で、2種類の撃ち方がある。

—攻撃／属性耐性—

斬	▶▶	火	××
打	▶▶	水	××
突	▶▶	雷	
風		光	××
砕	▶▶	闇	▶▶

HP 40 賞金 50

攻撃 たま（打）

ガムルぞく

ガムル樹海に棲息。大木のウロに家を持ち集団生活を営んでいる。こちらから攻撃しなければ襲ってこない。

—攻撃／属性耐性—

斬		火	
打		水	
突		雷	
風		光	
砕		闇	

HP 24 賞金 20

攻撃 やり（斬）

リトルバット

ゴーストテンプルに棲息。正確にはアシュラキマイラによって召喚される。周囲を飛び回り、噛み付いてくる。

—攻撃／属性耐性—

斬		火	
打		水	
突		雷	
風		光	
砕		闇	

HP 3 賞金 30

攻撃 かみつき（斬）

くろおたま

怒りの山に棲息。おたまより狂暴性が増し、動きも速いし攻撃力も高い。溶岩の中でも平気なほど火に強い。

—攻撃／属性耐性—

斬		火	▶
打		水	××
突		雷	
風		光	
砕		闇	

HP 22 賞金 10

攻撃 かみつき（打）

ベヒーモス

ヴァレンの聖域に棲息。巨体を活かした突進と、いかづちはかなり強力な攻撃。背後に回り込んで倒そう。

—攻撃／属性耐性—

斬		火	
打		水	
突		雷	
風		光	
砕		闇	

HP 64 賞金 250

攻撃 つの（突）
いかづち（雷）

ボス一覧

（斬）などの略称は魔法やモンスターと同じ属性を表すもの。【】内の数字は固定ダメージ。%はプレイヤーの最大ＨＰに比例するダメージとなっている。

×……弱点
○……耐性がある
◎……ほとんど無効果

名前	HP	賞金	斬	打	突	衝	砕	火	水	雷	光	闇	備考
ブラッド（1回目）	70	200											
◇剣（斬） ◇ケンカアタック（斬）													
スモーキー（1回目）	70	100											
◇剣（斬）													
ナイトメア	140	1000					◎	◎	◎	◎	△	◎	
◇クレイジーホーン（突） ◇ホーンアッパー（突） ◇メテオインパクト（突）／衝撃波（衝）													
スカルビースト	90	2000									△		白煙を噴いているときしかダメージを与えられない
◇ヘルファイア（火） ◇ヘルフレイム（火） ◇ヘルダイバー（突）													
デューク（地下）	110	なし											
◇手裏剣（斬） ◇地走り（突）													
ベル（地下）	80	なし											
◇ファイア（火） ◇バリアブル（衝） ◇インフェルノ（火）													
ブラッド（ポプル）	120	200											
◇剣（斬） ◇ケンカアタック（斬）													
スモーキー（ポプル）	110	100											
◇剣（斬）													
スターライト・デューク	140	なし									△		
◇流星大回転（斬） ◇流星体当たり（突） ◇流星つっころび【5】 ◇流星逆落とし【20】													
アシュラキマイラ・1	250	2000											第3の顔を出しているとき、防御力半減
◇刀（斬） ◇舞刀術（斬） ◇残影術【高速移動】													
アシュラキマイラ・2	250	2000											第3の顔を出しているとき、防御力半減
◇却火術（火） ◇招雷術（雷） ◇幻舞術【召喚】													
アシュラキマイラ・3	250	2000											第3の顔を出しているとき、防御力半減
◇刀（斬） ◇舞刀術（斬） ◇却火術（火） ◇招雷術（雷） ◇大獄炎（火） ◇残影術【召喚】 ◇幻舞術【高速移動】													
ゴーストデューク（ゴースト）	210	なし											
◇サンライズアッパー（打） ◇マッハラッシュ（打） ◇エナジーバースト（火）													
ベル＋ヘクサゴン（樹海）	80	なし											ヘクサゴンにはダメージを与えられない
◇ファイア（火） ◇ボルケーノ（火） ◇くるくるポイ【10】													
クラウドホエール	130	5000											吸い込まれるとダメージ分、クラウドホエールが回復する
◇サーフィスウェイブ（水） ◇アクアバースト（水） ◇バキュームブレス【%】													
ベル＋ヘクサゴン（岩山）	130	なし		△									ヘクサゴンにはダメージを与えられない
◇ファイア（火） ◇とんでけポイ（砕）													
ベル（ヘクサゴンから降下）	130	なし											
◇ナパーム（火） ◇バリアブル（衝）													
デューク（岩山）	210	なし											
◇サンライズアッパー（打） ◇マッハラッシュ（打） ◇エナジーバースト（火）													
ウィーラーフ	380	なし											「そこまで！」を無視すると怪焔を吐かれて即死
◇ドラゴンファング（斬） ◇ドラゴンウィップ（打） ◇ドラゴンハンマー（打） ◇ドラゴンランス（打） ◇ドラゴンストーム（衝） ◇ドラゴンブレス（火）													
トラップマスター（1回目）	100	なし											
◇カッ飛べ！（火） ◇ブッ飛べ！（火） ◇つぶれなッ！【10】													
ブラッド（決闘）	120	200											
◇剣（斬） ◇ケンカアタック（斬）													
スモーキー（決闘）	110	100											
◇剣（斬）													
ゴロタン	320	5000											
◇ゴロタンスパーク（雷） ◇ゴロタンフォース（光） ◇ゴロタンボルト（雷）													
サイコマスター（教会）	150	なし					△						10回前後攻撃がヒットするとイベントへ
◇蓮華【10】 ◇水鏡【%】													
ドールマスター（マヤの塔）	？	なし											勝てない。
◇忌まわしき手【%】 ◇呪わしき手【%】													
アタナシウス	600	なし											
◇賢者の憤怒（打） ◇賢者の叱責（斬） ◇賢者の追求（衝） ◇賢者の制裁【15】 ◇賢者の一喝【5】													
トラップマスター（2回目）	220	なし											
◇カッ飛べ！（火） ◇ブッ飛べ！（火） ◇つぶれなッ！【10】													
偽マヤ（モードマスター）	210	なし		△				○	○	○	○	○	
◇シャインエッジ（衝） ◇プリンセスキック（打） ◇カボチャ責め【イヤがらせ】													
偽ルウ（モードマスター）	340	なし											特性は各モンスターと同じ
◇（ルウ） ◇（ガーゴイル） ◇（ドドンゴ） ◇（ベヒーモス）													
ウィーラーフ ハイパー	380	なし											前回と比べて攻撃力1.25倍 防御力1.75倍
◇ドラゴンファング【残】 ◇ドラゴンウィップ（打） ◇ドラゴンハンマー（打） ◇ドラゴンランス（打） ◇ドラゴンストーム（衝） ◇ドラゴンブレス（火）													
サイコマスター（聖域）	240	なし				◎	△	◎	◎	○	○		
◇蓮華【10】 ◇水鏡【%】 ◇風花（衝）													
ナイトメア（絶叫）	140	なし											能力その他は初登場時と一緒
◇クレイジーホーン（突） ◇ホーンアッパー（突） ◇メテオインパクト（突）／衝撃波（衝）													
スカルビースト（絶叫）	90	なし											能力その他は初登場時と一緒
◇ヘルファイア（火） ◇ヘルフレイム（火） ◇ヘルダイバー（突）													
アシュラキマイラ（絶叫）	250	なし											アシュラキマイラ・3が登場
◇刀（斬） ◇舞刀術（斬） ◇却火術（火） ◇招雷術（雷） ◇大獄炎（火） ◇残影術【召喚】 ◇幻舞術【高速移動】													
クラウドホエール（絶叫）	130	なし											能力その他は初登場時と一緒
◇サーフィスウェイブ（水） ◇アクアバースト（水） ◇バキュームブレス【%】													
ドールマスター（聖域：ルウ）	420	なし											
◇ネガスフィア（闇） ◇ネガテンペスト（闇） ◇忌まわしき手【%】 ◇死の右腕【%】													
ドールマスター（聖域：ミント）	380	なし										[illegible]	
◇ネガスフィア（闇） ◇ネガブラスト（闇） ◇ネガバスター（突） ◇黒きもの来れ【召喚】													
ヴァレン＆あかつきの霧	？	なし											ルウ：8回、ミント：10回攻撃すれば倒せる

le chapitre des cartes et les événements

マップ＆イベント

ゲームの流れ

『デュープリズム』はコミカルなミント編、シリアスなルウ編とふたつの物語が楽しめる。同時に進める必要はないが、世界が同じなので一方でわからなかった謎が他方で遊ぶと理解できる。ゲームは買い物やセーブのできるカローナの街を中心に、周辺の遺跡を攻略していくという展開で進む。初めて行く遺跡は、最奥部でボス敵と戦うまで帰還できないので注意しよう。また一度行った場所へは、基本的に何度も行けるので経験を積むにはいいだろう。

ルウ編　ある事件によって死亡した最愛の女性を復活させるために、強大な力を秘めたエイオンの【遺産】を求める少年の物語。物語が進むことで、自分の出生に秘められた謎とも対決していく。

ミント編　あまりにワガママ＆自己中心的な行動により国を追い出された王女様は、自分に代わって王位継承資格を得た妹にオシオキするため【遺産】を探して冒険している。こちらは、そのドタバタ大冒険記。

攻略ページの見方

攻略ページは、主に遺跡の内部を紹介するマップ攻略ページと、物語の進行を紹介するストーリー攻略ページに分かれている。その中でさらに、左ページがルウ編、右ページがミント編という形になっている。ゲーム進行を追うようにページをめくれば、多くのヒントが得られるという仕組みだ。

地名・解説

上部にある地名は街の門に行くと現れる移動先の名。このページではその場所の情報とクリア方法が書かれる。

マップ

地形が複雑な場合や特別な案内が必要な場合は、マップが新たに描き起こされているのでおおいに参考になるはずだ。

コラム

イベントや小ネタを紹介。ルウ編とミント編で異なる展開がある場合は、顔アイコンの有無によってわかるようになっている。ルウアイコンのみだとルウ固有、両方だと共通の展開という具合だ。

タイトル

ページのタイトルはセーブをした時に現れる物語の名前が基本になっている。

行動フロー

その物語の中で移動する場所を把握するもの。参考にして自由に動いて欲しい。

フォトストーリー

ゲーム進行のヒントになるように、物語の流れを画面写真と解説で追っている。ただし、あえて詳細には触れていない。物語の核心に触れる楽しみは、プレイヤー自身のためにとってあるというわけだ。

コラム

ルウ編とミント編で異なる展開がある場合は、顔アイコンが目印になっている。ここにはピンポイント攻略や情報が入っている。ここを読むだけでも、ゲームを進行するにはかなりの助けとなるはずだ。

シリアスに謎を追う

オープニング

ルウ編は、主人公の性格に似たシリアスな展開が特徴だ。まじめに思い悩むタイプの彼が、成長していく姿を見て欲しい。ただマジメなだけでなくミントが随所で見せてくれるボケも最高。冒険では、変身能力で特定のモンスターの能力を使ってワナを回避するような頭脳プレイと、斧をガンガン振り回す豪快なプレイを楽しむことができる。

ぼうけんのはじまり…P64
●カローナの街　●カローナの森

[illegible]

ちていにねむるナゾ…P74
●地下迷宮

[illegible]

メルのアトリエ………P84
●メルのアトリエ

[illegible]メルの言動に注目。[illegible]

ルウのきおく…………P90

[illegible]ルウの過去の一部。[illegible]との対決まで。

やみにうごめくもの…P92
●ゴーストテンプル

ルウ編のみの遺跡、ゴーストテンプルでの冒険を紹介。マップが多く、仕掛けの正解がわからなくて悩んだ人は必見。

武器職人にして戦士
「ロッド・ザ・ブレードスターのすべて」
………P126

[illegible]ロッドのすべてをここに[illegible]。彼とバトルをする前には必ず読むべし[illegible]

ドラゴンのやまへ…P106
●怒りの山

[illegible]のパーツを得るために向かった怒の山で……。

プリマドールとともに…P114

[illegible]ないものが？ ルウはそれを探して歩き回る。

こすいのいせき……P122

[illegible]最強の【遺産】が眠るという湖水の遺跡へ出発。しかし、そこで待っていたのは過酷な運命だった。

マヤとうじょう
～クレアのかげ……P124

決戦は袋とじへ! P145

～ミント編シナリオチャート～

コミカルに冒険を楽しむ

ミント編の特徴といったら、主人公のハチャメチャな性格が１番。無茶をやっているのに、意外にみんなの役に立っている彼女の行動が最高に楽しい。中盤以降には注目のシーンも多く、ルウやサブキャラとの掛け合いも注目だ。冒険のパズル的要素はルウ編より少なく、ノリで遊べて派手な魔法戦闘で気分は爽快。遊び終わった後は「なぬっ!?」というミントの口癖がうつっているかも？

オープニング

めざせ！ せかいせいふく…P65

●カローナの街　●カローナの森

ミントの世界征服の野望の第一歩がカローナの街に[illegible]すべきエピソード。カローナの森の攻略もココ。

ちかめいきゅうのワナ…P75

●地下迷宮

長年のライバル（?）のベルがデュークを引き連れミントの前に姿を現す。また地下迷宮で迷わないためのマップも完備。

ファンシーメル………P85

●メルのアトリエ

[illegible]さんこと魔導士メルのアトリエを紹介。3種類のミニゲームはすべて重要ポイントの解説がある。

かわをさかのぼって…P93

●ガムル樹海

ミント編オリジナルの遺跡を全紹介。パズル要素の強いガムル樹海をマップつきで攻略していく必見の[illegible]

ドラゴンにちょうせん…P107

●怒りの山

伝説の怪焔竜ウィーラーフに会うために、怒りの山に挑戦するミント。詳細なステージ解説でプレイヤーをサポート

プリマドールといっしょ…P115

プリマドールとカローナの街を散歩するイベントを中心に、後半戦への布石が現れるイベントを紹介する。

いさんをゲット!?…P123

伝説の王イオン・ヴァレンの【遺産】を手に入れるために奮闘するミントはついに湖水の遺跡に渡るのだが……

マヤがやってきた ～ねらわれたプリマ…P125

またも妹にいっぱい食わされてミントは怒りまくり。[illegible]心ドールマスターの不審な行動が目立ち始める。

決戦は袋とじへ！ P145

ルウ編　ルウが遺産を求める理由

ルウの旅立ち～月下の惨劇～

森の小屋でクレアと暮らしていたルウの平和な時間は、３年前のある夜、突然襲撃してきた男に彼女を殺されて終わった。強大な力を秘めたエイオンの【遺産】があれば彼女を生き返らせることができると考えたルウは、冒険の旅に出発する。彼の乗った船は、いまカローナの港に入ろうとしていた……。

ルウ
ーーどうしたの、クレア？

記憶もなく、雪の中で倒れていたルウを介抱してくれたクレアとの静かな日々。手にした武器は、まき割りと狩ぐらいにしか使われない平和な時間が、どれだけルウにとって貴重だったのか。彼はそれを取り戻すため、冒険の旅に出ることを決意する。

クレアの命を奪った謎の男の右腕は忌まわしく歪み、強大な戦闘力を持っていた

船上のルウ。遠くに見えるミントが彼の運命に関わりを持つのはもう少し先だ

謎の男

３年前の襲撃者。ルウの中に眠る不思議な力が追い払ったが、クレアの命を奪う。

あれから３年が経ち…

カローナへの船旅は、入港直前に謎の赤い船との接触があったりと波乱があったが何とか無事に終わった。船の客の話では、近くに何かの遺跡があるらしい。

ミント編 わがまま王女の家出

ミントの旅立ち～in東天王国～

東天王国の王女ミントは、わがままぶりが災いして、妹のマヤに王位継承権を奪われる。これは国民を喜ばせたが、ミントの怒りは収まらない。彼女は復讐のため、妹に対抗できる【遺産】を求め旅に出る。

妹のマヤと宮廷魔術師のドールマスターがミントに継承権はく奪を伝える。おかげで食事はパァ。

流浪の王女は…

妹のマヤから王位継承権を奪還するため、マヤの持つエイオンの魔宝、ブック・オブ・コスモスに対抗できる【遺産】を探すミント。冒険旅行のおかげでますますたくましさに磨きがかかり、【遺産】を手に入れたら世界征服を……などと考えている。

わがまま王女ミントの唯一の弱点はカボチャ。うぅ～カボチャこわい。

細かい設定にも変化がある

ミント編とルウ編は、わずかだが設定にも違いがある。このオープニングではゴロツキ兄弟の上陸後の計画に注目。ルウ編の彼らは宝探しを目的としているが、ミント編の彼らは悪事をたくらんでいる。

兄弟のズッコケぶりは共通だが、ミント編の彼らの方が悪いことを考えてる割に、よりマヌケなのは気のせい？

船上で野望に燃えるミント。

ぼうけんのはじまり

カローナの港
↓
START
カローナの街 P66〜 ― カローナの森 P68〜 ―

船上で宝のうわさ話をしていたゴロツキ兄弟は、港でも見かける

宿屋のおかみさんは店の前でウロウロしてる。部屋には泊まれないが、とりあえず宿帳に記録（セーブ）しとこう

街のエレナという女の子が、モンスターのいる森に行ったのを心配している。この人、動転していて仕事もできないらしい

小耳に挟んだうわさ話で…

船上でルウがふと小耳に挟んだ、カローナの街の近くにあるという遺跡の話。船着き場のデービスの話では、どうやら本当に遺跡はあるらしい。ひょっとしたら、なにかエイオンの【遺産】があるかもしれない。さて、港から街に入ってみると、なにやら様子がおかしい。どうやら街の女の子が、両親を探してモンスターのいる森の中に1人で行ってしまったらしいのだが……どうする、ルウ。

準備中の商店主トニオは、何回か話しかけると詳細な情報を教えてくれる。時々、あわててカウンターの中でコケる事もある

街に来てすぐに、路地の酒場でウェイトレスに話しかけると良い事がある

ミント編 自分を足蹴にしたゴロツキをシメるため森へ

めざせ！せかいせいふく

START

カローナの港 → カローナの街 P66〜 ― カローナの森 P68〜

港のテーヒスさんに助けてもらったミント 体をはったギャグというのは（？）疲れるものらしい

前途多難!?なんでこんなメに…

謎の赤い船が接触したせいで定期船は大きく傾き、ミントは海にドボン。なんとか港の人に助けてもらったけど、ゴロツキに突き飛ばされ、おまけに足蹴にされてしまった。ミントはゴロツキへの復讐を固く誓い街に入るが、何やら騒がしい。とにかくゴロツキを探さなければ！

自分の計画しか見えていない、典型的な人の話を聞かないタイプ。名前はブラッドというらしいが……。

ミントを足蹴にしていくスモーキー。カローナの森へ行くらしい。

最初の目的

ルウ編では漠然とした宝のうわさと、街の人の困った声が森へ行く動機に。ミント編ではゴロツキ兄弟への復讐が動機。ふたりの性格がにじみでている。

街の人との会話の結果で、エレナやクラウスとの会話がわずかに変わる。それも冒険の動機が違うから。

カローナの街

教会
2F
ホテル
港へ
⑤
クラウスの店
地下
ホップスの店
草原へ
①
⑤
⑤
酒場④
②
⑤
トニオの店
宿屋
2F
③
街の外へ

本格始動前の本拠地

カローナの街はセーブや買い物をする冒険のベースだが、初めて街に来た時点では、まだ本格的な活動をしていない。しかし、この時でないと手に入らないものも多いのだ。

広場に落ちているコインをゲット。街や港、路地、草原などで立ち止まると時々光ってる。

① 草原

本来の住人ではなく、引退した冒険家のグレアムが海を見ている。落とし物は、草原奥の左側にある。

② カーサ

森に行ったエレナの情報を教えてくれる。彼女に話を聞かなければ、森の中でエレナに会うとき会話が変化する。

③ トニオ

クラウス夫妻とエレナのことを教える。話を聞かないとミントとエレナの会話、ルウとクラウスの会話が変化。

④ 酒場

カローナの森に行く前に、ウェイトレスのアリーネと何回か話すと、飲み物をおごってもらえる。

⑤ 落とし物

森に行く前までの間。広場の門の手前左、路地裏入って左の暗がり、草原の向かって左奥、港の向かって１番右の突堤の先端付近に、コインの落とし物がある。立ち止まると時々光るのが目印だ。冒険が終わって町に帰ってくると時々落ちている。

カローナの森　入口

森の入り口のこの付近は、初めてカローナの森に足を踏み入れた時にだけ通ることができる。プレイヤーが基本的なボタン操作を学ぶ、チュートリアルになっている場所だ。一瞬で通過してしまうよりも、少し長めに時間をとって行動し操作を指になじませると、これから先の冒険が楽になる。また、ミントを使う場合は攻撃練習のところで、ある程度MPを溜めておくと後々便利だ。

ジャンプ①

切り株をジャンプで越えていく。これといって問題はないはずだ。

攻撃②

ルウではモンスターを倒しコインを手に入手。ミントの場合、コインは出現しない。

魔法③

ルウは変身、ミントは攻撃魔法を選ぶ。ルウはこれから、モンスターの特徴を掴むのが大切になる。

マンドラ
地面に根がはっているためか、その場から動くことができない。種を放射線状に飛ばしてくる。

注目 宝箱

チュートリアルの最後は宝箱。近づいて攻撃すれば開く。中にはブロンズコインが3枚入っているので必ず取っておこう。

カローナの森 ①

森の小道は障害がいっぱい

クラウス達を見つけるまでの森で遭遇するモンスターは、基本的におたま、ティグレ、移動しないマンドラの3種だ。最初はどれも強敵だから、囲まれないように移動しながら戦おう。ミントなら、MPの最大値を増やすため魔法はケチらず使え。

右に進む。ティグレは倒しても画面外に出ると再び出現する。

奥と手前に道が分かれるが違いはない。手前の方が視界がよい。

おたまを避けて、沼の手前、中央、奥のマンドラをまず倒す。

切り株の地下道

カローナの森クリア後、街であるイベントを経験すると入れるようになる。この中には「最後の英雄」というアイテムがあり、街で欲しがる人にあげれば良いことがあるはずだ。

ここから飛び込む　慣れると森のショートカットにも便利

しおれた花には特殊な能力を活かし、なんとか水分をあげる

おたま

強くはないが集団は厄介。一匹づつ確実に倒す。

ティグレ

飛びかかりは驚異。ルウは変身すると足が速くなる。

復讐するは我にあり!?

マンドラのいる沼地を突破すると、石の遺跡のある場所に出るのだが、最初に訪れたときにはイベントが発生する。エレナを捕まえ「ウヒッ」と喜んでいるゴロツキ兄弟との遭遇戦だ。敵はたいして強くないので、ミントの場合は距離をとって白の魔法のバルカンなどで一人を集中攻撃すればいい。肉弾戦ではジャンプキックが有効で、そこから連続攻撃につなげると効果大だ。

この変身がすべての誤解の元?

イベントはルウ編でも発生する。ゴロツキ兄弟に、怪しまれない姿に変身して接近するのだ。その後、普通の戦闘になったら一人に集中攻撃をくわえるのはミントと同じ。またカローナの森クリア後、この場所に来るとサル(ウータン)がいる。マンドラに変身して「さく」を実行しておびき寄せて「タネ」を飛ばして倒し、コインを手に入れ変身。遺跡の上を通って木に登り、アイテムがある枝の上を行くことができる。

変身するモンスターは、もちろん「おたま」あの愛らしさ(?)で、ゴロツキ兄弟も油断するはずだ。

ゴロツキからエレナを開放し、一緒に森を進むことに。下図のルートをたどればエレナより先に着くことができる。これといって得はない。でもちょっぴりイイ気分。

ブラッド&スモーキー

ゴロツキ兄弟はそんなに強くはないが、時々繰り出すダッシュ攻撃は注意。このふたりは、どちらか一人のダメージが溜まると捨てゼリフを残し退却するので、攻撃は集中させるほうがいい。スモーキーが斬り合っていると、ブラッドが飛び込む戦法を使う。ほんのわずかだけ長身のブラッドの方が強いが、こちらを倒せば、店でもらえる賞金が少し高い。

森の抜け道

カローナの森 ②

森を抜けた丘の上

森を抜けた丘の上では、エレナと彼女のお父さんのクラウス、お母さんのミラとの再会シーンがある。特にクラウスは今後の【遺産】探しの重要な情報源になる人だから憶えておこう。ミント編ではここでルウと出会うイベントもある。

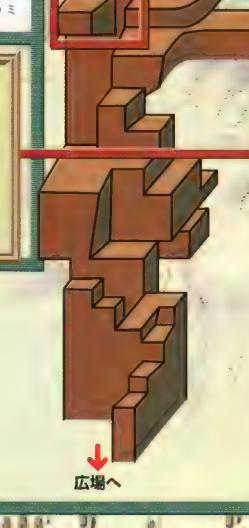
この人の【遺産】への情熱はルウやミントにも劣らない。

クラウスさんがミントにルウを紹介する。ミント編ではこれがふたりの初の出会い。この時のミントのセリフがなかなか面白いので注目してみて欲しい。

飛び越えた先には…

ティグレになって右に飛び移り、岩戸をドドンゴのハンマーで壊すと宝の部屋へ。怒りの山クリア後に来ることになる。

ガケの道

ここはマンドラとハリーがいる。ハリネズミモンスターのハリーは厄介で、ミントの場合普通に殴って与えられるダメージが少ない。ジャンプ蹴りと、高いところに逃げる戦法を併用して受けるダメージを減らそう。ルウ編でハリーのコインは重宝する。

三角岩を破壊せよ

ミントの向いている画面左側、HP＆MPゲージの下辺りの三角岩は色が違う。この岩は、ゲーム中盤以降手に入れる黒の魔法で壊すことができる。壊した後、岩棚に飛び移ると、宝箱からとても役に立つサークルの魔法が手に入るので憶えておこう。黒の魔法は「怒りの山」で手に入るので、それまでは挑戦するだけ無駄。無視して先に進もう。

右斜め方向への攻撃とジャンプの操作ができないと、宝箱にたどり着くのは難しい。キャラクターのアクションに早く慣れよう。

広場

ガケをおりた底には、広場がある。まずは突き当たりの宝石のはまった石壁に行って調べてみよう。そこにはアトリエへ行くためのヒントが書かれている。読み終わると同時に背後にガーゴイルが出現しているはずだ。素早く位置を変え、周囲を回り索敵しろ。

これがヒントのメッセージ。ミントとルウでは、この謎のクリアの仕方が違うので注意しよう。

回復ポイント。一度きりなのでアトリエへ行く直前まで我慢だ。

ついに森の魔法使いのアトリエへ…

ガーゴイルのコインをゲット

ルウがこの広場に来ると、中央に左を向いたガーゴイルの石像がある。ヒントを読んだ後、ガーゴイルを倒して、ルウの能力を使ってあることをしてから、石像に向かい合うように足場に乗ろう。

ガーゴイルはカローナの森で、最強の生物。その能力は役に立つ。

次の戦いに向けて

ミントの魔法は使うほどMPの上限が上がる。ここでは十匹以上のガーゴイルと戦うので、多くの敵と魔法で戦いMPの上限をあげておこう。そして戦いが終わる前には、MPを満タンにしておく。

ガーゴイルは強いので、殴って回復するMPが多く嬉しい。

カローナの森 ③

けっこういい風景なのだが、ミントにかかるとこのように一刀両断。彼女は宝がなければ燃えない、かなり即物的なお姫さまなのだ

カドモンのアトリエ

ここが森の魔法使いのアトリエ。こののどかな場所が、最初の冒険の目的地だ。ここにモンスターはいないが、中央にあるアトリエに入ろうとすると、ガーディアンが出現する。蒼ざめた馬のような、そのモンスターの名はナイトメア。これを倒さねばアトリエには入れない。

突然の来襲に驚いている暇はない。カローナの森のボスとも言えるナイトメアとの戦いはすぐに始まるのだ。

イベントバトル ナイトメア

アトリエのガーディアン、ナイトメアはミントやルウに向かって突進をかけ、距離が開くとメテオインパクトに出る。突進は走るだけでは逃げるのが難しいので、ジャンプでかわそう。メテオインパクト後の硬直や、歩いているときが狙い目だ。

HP140

攻撃

- ●クレイジーホーン（突進）
- ●ホーンアッパー（つかみ投げ）
- ●メテオインパクト（踏みつぶし）

注意

メテオインパクトの光輪に当たってもダメージ。

ナイトメアは斬りに耐性があり打撃が効くので、ガーゴイルやおたまになって攻撃するといい。特にガーゴイルの超音波攻撃は射程が長く使いやすい。

ミントは白の魔法のスプレッドが使いやすい。接近して発射すれば、すべての光弾が当たる。特に硬直しているときには当てやすくチャンスだ。

3つの宝箱

金庫の脇、階段の裏にある宝箱には月の石が入っている。ショップで売ることができるので取っておこう。

アトリエ2階、右の1番はしにも宝箱がある。ちなみにここから下に飛び降りることはできない

アトリエ2階から外に出ると、バルコニーに宝箱がある　意外に見落としがちなので注意しよう。

金庫

貴重な手がかりを発見！

宝箱をすべて開けて中身を入手したら、いよいよ本命。入り口正面にある金庫を調べてみよう。これを調べると、ミント編、ルウ編ともイベントが進む。金庫の中にはあるアイテムと魔法使いの日記が残されている。今後の冒険の重要な手がかりだ。

クラウス達と一緒に…

金庫を調べる頃には、クラウスさん達も追いついてくる。ここで彼と一緒にエイオンの【遺産】を探す協同戦線が出来上がる。またルウ編では、ここでミントが登場するので注目だ。

一度行った遺跡の最深部には、カエルがいる　こいつに話しかければ街に帰れる

ルウ編 大魔導士エルロイのアトリエに出発！

ちていにねむるナゾ

カローナの森
↓
START
カローナの街 ― 地下迷宮 P76～

エルロイの地下迷宮

森の魔法使いカドモンのアトリエで入手したアイテムをクラウスに調べてもらったルウは、エイオンの遺跡には封印が施されていて、それを解かないかぎり【遺産】を入手できないことを知る。彼はカドモンの残したヒントに従い、古の大魔導士のアトリエに向かう決意をする。

これからは冒険をルウが、研究をクラウスが担当するようになる。

迷宮の入口ではどこから嗅ぎつけたのか、カドモンのアトリエで出会った騒がしい女の子が待ち受けている

天然ボケのエレナの言動は、これからルウを脱力させ続ける。ルウの正体がおたま、という思い込みを訂正しなくては。

トニオの店

安物買いは損。時には我慢も必要だ。

店に武器と防具が並ぶ。モンスターとアイテムを換金して、まずは防具から充実させよう。冒険が進むと強い武器と防具が並んでいく。

ロッド・ザ・ブレードスター

ロッドとのバトルはP126に情報アリ！

酒場の入口右にあったチラシの男、ロッドが草原にいる。バトルをしてお金を稼げるが、アクションに自信のない人はまず店で防具を買え！

ミント編 【遺産】の眠る場所はわかったが……

ちかめいきゅうのワナ

START

カローナの森 → カローナの街 ― 地下迷宮 P76～

キーストーンがあれば、地下迷宮の奥深くにある大魔導士エルロイのアトリエに入れるらしい　これはもう行くしかない！

【遺産】の手がかりをゲット！

森の魔法使いカドモンのアトリエにあったのは日記とキーストーン。日記によるとカドモンはキーストーンを使って大魔導士エルロイのアトリエに行って、【遺産】の封印を解く方法を手に入れようとしていたらしい。

なにかがカローナの森の切り株に飛び込んでいる夢を見る

ホテルの部屋には夢見石が落ちている　以降泊るごとにコインが落ちている　ミントはすぐ行け

パワーアップをして次の遺跡へ

装備を充実させ、セーブをしたら地下迷宮に出発だ。出がけにクラウスからもらった赤の魔法を森で試してから出かけてもいいだろう。何人かの街の人から情報を聞くのも大切。

宿屋

街には宿屋とホテルのふたつの宿泊施設がある。ホテルでは上のような特典があり、宿屋はミラとカーサの好意でタダで泊れる。ふたつを上手に活用しよう。

ミラの交渉で、これから先はタダで宿泊できるようになる。セーブはこまめにしよう

地下迷宮①

大魔導士が作った迷宮だけあって、侵入者を拒むためのワナが無数に仕掛けられている。万が一に備え、ふっかつコインは多めに持っていこう。

ループを抜ける鍵は滝にアリ

地下迷宮に入ってすぐの自然洞窟は、同じような地形が連続し、さらにそれぞれが複雑にループしている。ここで迷わないためには、まず滝の音が聞こえるかどうかを確認すること。たとえ同じマップが連続していても、滝の音がするかしないかで現在地を確認できるはずだ。次に、何回滝を下った（滝マップを抜けた）かを把握しよう。自然洞窟の合間に挟まれる滝を、目印として活用するわけだ。この2つを徹底すれば、さほど迷うことなくマップ「自然洞窟6」にある地下への入り口にたどり着けるだろう。

小部屋ではルウもしくはミントがループを抜けるためのヒント「滝の音に気をつける」を教えてくれる

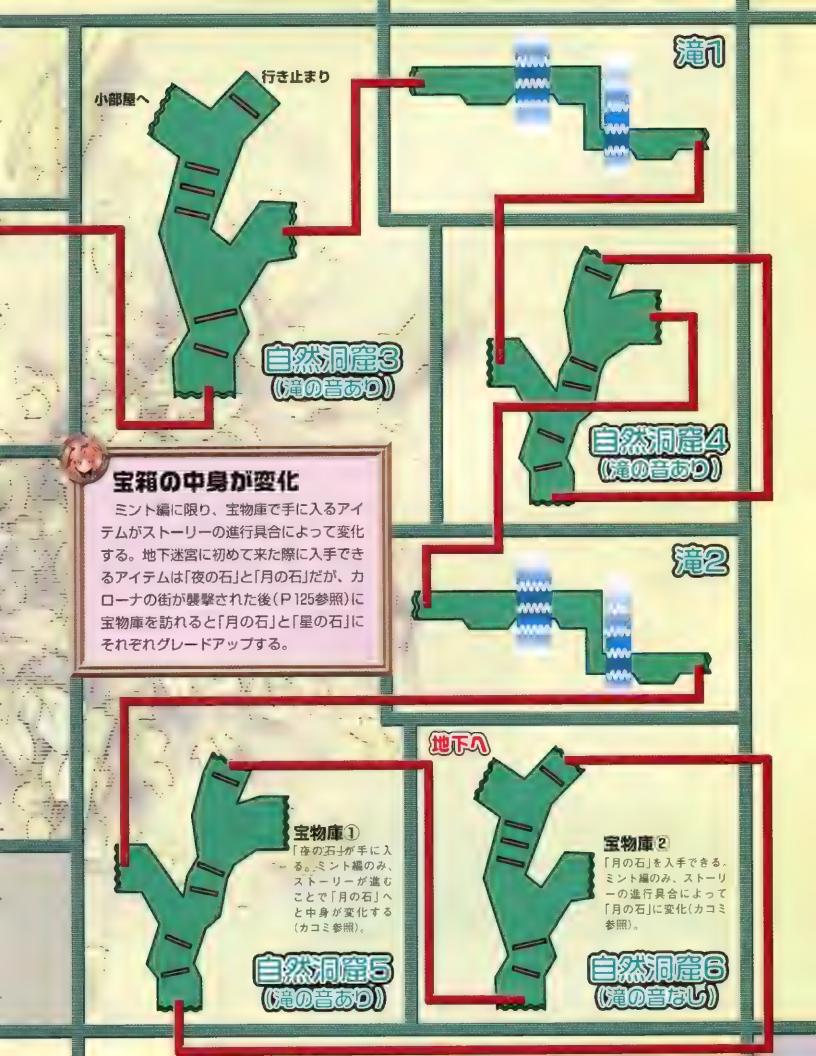
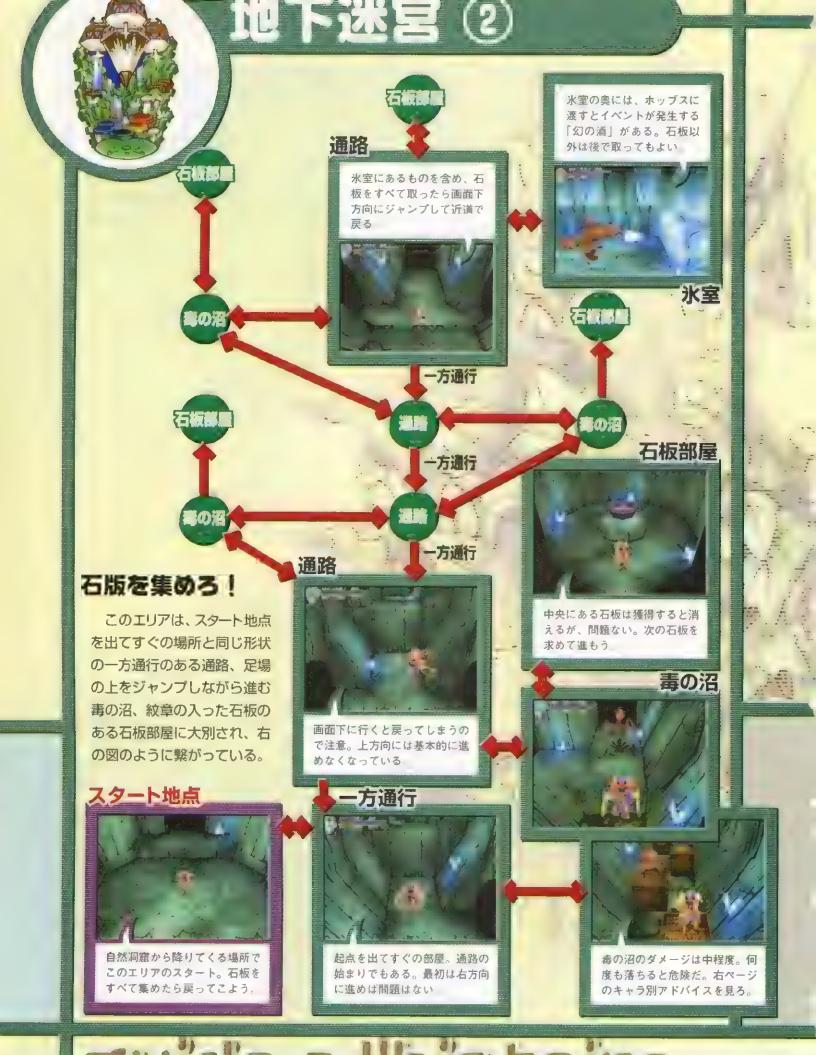
滝は一度降りると二度と上がることができない。

宝箱の中身が変化

ミント編に限り、宝物庫で手に入るアイテムがストーリーの進行具合によって変化する。地下迷宮に初めて来た際に入手できるアイテムは「夜の石」と「月の石」だが、カローナの街が襲撃された後(P125参照)に宝物庫を訪れると「月の石」と「星の石」にそれぞれグレードアップする。

地下迷宮 ②

石版を集めろ！

このエリアは、スタート地点を出てすぐの場所と同じ形状の一方通行のある通路、足場の上をジャンプしながら進む毒の沼、紋章の入った石板のある石板部屋に大別され、右の図のように繋がっている。

ミントの迷宮探検

ミントで地下迷宮を冒険するのは難しくない。ただカローナの街で武器や防具を購入するなどして、能力アップをはかっていない場合は少し苦しい。ミントは肉弾戦がルウより苦手なので、武器戦闘に頼ろうとはせず、グドンには青の魔法が、キングアントには赤の魔法が効くことを憶えておこう。射程が長い分、ルウより楽に先へ進める。

氷室の奥には強力なスーパーのシンボルがある。

モンスターの苦手な攻撃を見つけると戦闘が楽。

ルウの迷宮探検

ルウの場合は事前にカローナの森に行ってガーゴイルのコインを取っておきたい。グドンとの戦闘はガーゴイルかルウの姿でこなし、キングアントにはグドンに変身して炎で対抗する。なぜガーゴイルを勧めるのかというと、このモンスターは飛んでいるため毒の沼でダメージを受けない上、射程の長い超音波攻撃を持っているからだ。

殴るだけではキングアントに勝つのは面倒。

足場の上から攻撃できるので安全性が高い。

石板をすべて集め、起点の部屋に戻ると…

石板をすべて集めることができたら、スタート地点の部屋に行ってみよう。部屋の中に取った石板が浮いているはずだ。この石板に正しい順番で乗ると、迷宮のさらに奥への道が開ける。正解の石板に乗ると奇麗な音が聞こえ、間違っていると「ブー」と嫌な音がなる。落ちてしまったり間違えると、最初からやり直し。１番最初に乗る石板は右端のものだから、そこからスタートして試してみよう。落ち着いてやれば難しくはないはずだ。

スタートは右端の茶色い石板。ジャンプで移ってもよいが、走っても隣の石板には行くことができる。順番は、画面右の石版から隣接する石版に乗り、左端まで行けばいい。

地下迷宮 ③

大岩が！

石板の仕掛けから先に進むと、坂道の途中に出る。下へ行くと石の壁が道をふさいでいるので、上に進んでみよう。ミント編ならルウが、ルウ編ならミントが大岩の前で待っている。

大岩につぶされるとダメージを受けてリトライ。岩が転がる地響きに爆発音が混じると岩が落ちてくるのでジャンプで避けろ

待っていたキャラと話すと大岩が転がり始め下の石壁を粉砕する

画面左の、この坂道に入ってきた場所に避難

倒れたルウは？

ミントを使って遊んでいるなら、大岩に潰されたルウの様子を見に行こう。話しかけるようによくよく調べてみると、ブロンズコインを見つけられるはずだ。多分彼のものだと思うが、もらってしまおう。

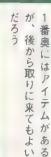
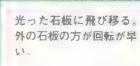
岩が通り過ぎた後、坂の一番上に回復アリ。

地底湖

大岩によって粉砕された石壁の向こうに進むと、この地底湖。ここに来る前にまず坂の上の回復ポイントで回復をしておこう。

石壁を抜けると、そこは大空洞になっている。

1番奥にはアイテムがあるが、後から取りに来てもよいだろう

光った石板に飛び移る。外の石板の方が回転が早い。

地底湖から最深部へ

地底湖の石板の仕掛けだが、操作に慣れないうちはミスも多いはず。乗ったままでは光が消えてしまうこともある。ゆっくりと、しかし確実に進むようにしよう。星のマークの石板にたどり着ければおしまい。地下迷宮の深部にワープしてさらに奥まで自動的に進んでいく。

この先にはガーディアン、スカルビーストが待ちかまえている

イベントバトル スカルビースト

大魔導士エルロイのアトリエを守るガーディアンだけあって、スカルビーストは強力なモンスターだ。HPは少ないが、ダメージを与える手段は下の写真の一瞬しかないので集中力が必要。ヘルファイアやヘルフレイムはジャンプでよけられるので、足場から足場へ飛び移って攻撃をかわしながら冷静に攻撃のチャンスを待とう。

ヘルファイアやヘルフレイムの攻撃を何回か発射した後、湯気をたてて止まることがある。その時にダメージが与えられるので、一撃を加えて逃げるのだ

HP90

攻撃

- ●ヘルファイア（単発の炎）
- ●ヘルフレイム（扇状の炎）
- ●ヘルダイバー（踏みつけ）

ミントの戦い方

ミントの場合は、肉弾戦ならジャンプキックの一撃でヒット&アウェイが有効。魔法を使うならブルーのカッターや手返しの早いホワイトのバルカンが使いやすい。足場から落ちないように！

ルウの戦い方

ガーゴイルの超音波で遠くから攻撃という手もあるが、変身の硬直タイムが危険。ここはルウのまま、ジャンプ+攻撃の回転切りでヒット&アウェイだ。戦闘力の高いルウなら、足場から落ちなければ問題なく勝てる。

地下迷宮④

エルロイのアトリエ

スカルビーストを倒して進めば地下迷宮の最奥部、大魔導士エルロイのアトリエだ。カドモンのアトリエの金庫からキーストーンを入手しているミントとルウは、問題なくアトリエの内部に入ることができる。ここでやるべきことは、「キューブ」と「ティアラ」というふたつのアイテムを見つけることだ。

天井から逆さにぶら下がったようなアトリエ。長く見ていると目が回りそうなのは、外観だけでない。内部構造もキテレツだ。

アトリエの内部構造

机らしき台の上にティアラがあるのでゲット。床の上のコインも忘れずに！

台の上に四角いキューブが乗っている。また床にはコインがいくつか落ちている。

中央に回復装置があるので帰る前に必ず寄る。写真の位置にはゴールドコインがある

イベントバトル デューク

アトリエを後にする前に、ルウはデュークと戦わなければならない。デュークは『影の忍伝』を読んで忍者になりきっているので、攻撃手段も忍者風。基本的に分身中は大きく動いて逃げ回り、手裏剣や地走りの技を出したときを狙って攻撃する。地走りはデュークの正面に一直線に出るのでかわすのは容易。手裏剣はデュークの正面から横にそれるように走るか、ハリーに変身していればよけられる。攻撃を当てるより、かわすのが大切だ。

分身中は攻撃が当たらないので、動き回ろう

HP110

攻撃

- **手裏剣（3方向に発射）**
- **地走り（高速移動＋衝撃波）**
- **分身**

イベントバトル ベル

ミントは、デュークではなくベルと戦う。ベルは魔法使いタイプなのでタイミングを間違わなければ格闘戦を挑んでも勝てるはずだ。まずベルの周りを光弾がまわるバリアブルが発動しているときには、距離を十分取るようにする。一定時間が過ぎると、光弾を投げつけてくるので、そこからが攻撃のタイミング。なるべくサイドにまわるようにして発射に時間のかからない魔法で攻撃する。白の魔法のスプレッドが当てやすい。

バリアブルの近くにいると連打を食らう危険があるのだ。

HP240

攻撃
- **ファイア（前方に発射）**
- **バリアブル（光弾をまとい発射）**
- **インフェルノ（広域火炎）**

アイツがもう一匹!? 死のチェイス

ベルとデュークを何とか撃退すると、イベントが発生してふたりが逃げ出す。ミントもルウも、ベルたちを追いかけていくのだが、先程スカルビーストを倒した部屋で、もう一度ヤツが出現する。この時出現したスカルビーストは倒すことができない。一度ダメージを与えると、画面左に逃げ道ができる。ベルたちを追って即座に立ち去ろう。

ダメージを与えられるのは先程と同じ蒸気を吐いているときだけ、その瞬間に一撃してベル達の逃げたほうへ逃走する

らせん階段では内側を走ってひたすら逃げる。鉄球は上にはねていれば走り抜け、階段に落ちているときにはジャンプでかわす。

帰った後にもう一度

地下迷宮をクリアして街に帰ったら、もう一度この場所に来てみよう。らせん階段の一番下にあるスカルビーストの残骸を調べると「パワー」のシンボルが見つかるはずだ。

エレベーターに乗らず階段を降りればいい。

ムードメーカーに乾杯

こちらはルウのまじめな性格のため物語は重苦しい雰囲気になりがち。それを解消してくれるのがミントの存在だ。特に地底湖周辺での一連のイベントは、物語前半の名場面！

ルウだってミントと組めば、お笑い系になれる!?

ルウ編　エルロイの残したアイテムを調べる

メルのアトリエ

地下迷宮
↓
START
カローナの街 ― 湖畔 ― メルのアトリエ P86～
カローナの森 P88
カローナの街(夜) P89

クラウスの発見

　結局、地下迷宮から持ち出せたアイテムはキューブだけ。ルウはそれを持ってクラウスに会いに行く。意気消沈していたルウにクラウスは新たな発見を語った。

カローナの街の近郊にある湖畔の遺跡こそ、エイオンの【遺産】のありかだと言う。

エルロイのアトリエで手に入れたキューブの使い方は、さすがのクラウスにもわからない

キューブの使い方がわかる人物はメルというらしいが……その人のことを聞くと皆、含みのある事を言う

ミントはオジャマ虫!?

　いつのまにか仲良くなったミントとエレナが、カローナの街の広場でルウを質問攻め。普段冷静で思慮深いルウも少し子供っぽくむくれたりして、ミントは他人のペースを乱す名人らしい。ここから先の冒険では何かとミントが関わってくる。時には陰謀巡らすライバル、時には頼もしい味方として……。

「ルウ＝おたま」説の真偽は!?

湖畔での決意！

クラウスから湖畔の遺跡の情報を仕入れると、湖畔に移動できるようになる。初めてそこに行ったルウは、エイオンの遺跡を見ながら決意を新たにする

ミント編 メルのアトリエで遺産のヒントを入手しよう

ファンシー・メル

地下迷宮 → START カロ―ナの街 ― 地下迷宮 P83 ― 湖畔 ― メルのアトリエ P86～ ― カロ―ナの森 P88 ― カロ―ナの街（夜） P89

まずは魔法の強化を！

エルロイのアトリエで入手したキューブをもってクラウスのところへ行くミント。新しい情報もゲットして、キューブを解読できる魔導士メルの所へ行くことも了承した。ここでとりあえず魔法のパワーアップをはかろう。

クラウスはキューブでエイオンの遺跡の封印を解けるというか、その使い方がわからない

買い物はまだいいが、地下迷宮へ取り残しのアイテムと魔法（P83）を取りに行こう

謎の人物、メルに接触せよ

準備が終わったら、魔導士メルについてあちこち聞いてみよう。クラウスはおそろしいと言い、エレナはよく遊びに行くと言う。エレナが言った「ファンシーさん」という言葉も気になる。どうやら大人が苦手とするような場所らしいが、いったいどんな所なのだろうか。

コインゲット！

メルのアトリエに行く前、広場から教会へ続く階段の左隣にブロンズコインがある。

コインは教会で購入するよりこまめに拾ったほうが節約になるし、効率がよい

エレナの話はなかなか要領を得ないが、たまに聞いてみるといい事を言う。このゲームのなごませ係と言っていい

湖畔で地団駄を踏む!?

湖畔に行けるようになってからガムル樹海に行く前までの間。初めて湖畔に行ったときに一度だけ、ミントが世界征服とマヤへの仕返しを固く誓いつつ、地団駄を踏むイベントが起きる。

遺跡を目前にして、闘志をたぎらせるミント

メルのアトリエ ①

ファンシーな世界へGO！

街の門でメルのアトリエへ行くことを選択すると写真右の道に出る。世界がだんだんとファンシーになっていく様子は、ミントやルウだけでなくプレイヤーだって十分驚くだろう。ちなみに奥の星のエレベーターに乗るまではいつでも街に帰ることができる。先に湖水の遺跡へ行って、イベントを見てもいい。

普通の森の風景から、ファンシーな色の丘と星が飛び交う異様な空間に入っていく。プレイヤーもクラウスさんの気持ちがわかる？

3種類のミニゲーム

ボールがゴロゴロで、おもしろいのだ～！

二つ目のボールの上に乗り、ボールが最も右寄りになったときにジャンプ。すると足場にとどく。

最初のボール。上に飛び乗ってキノコボーヤを倒すとボールが破裂してしまうがここでは影響ない。

ブランコがユーラユラで、たのしいのだ～！

モンスターがいるときには先手必勝、動かず殴る。ぐずぐずしてるとすぐに下へ落とされてしまう。

ブランコへジャンプするときには、近づいているときでなく離れ始める瞬間に飛び移るといい。

ラッパがプップクプーで、ゆかいなのだ～！

ラッパの衝撃波は、消えるのを待つより足場を通過するのと同時ぐらいのタイミングでジャンプ。

シーソーは、上を向いていればより高くジャンプできる。上下に動かすと横に移動するものもある。

クラウスもノックアウト!?
これがメルのアトリエだ

最初にメルのアトリエを訪問した時には、残念ながら留守。かわりにポプルプルル人の子供が遊んでくれる。彼らの3つのミニゲームをクリアする頃には、きっとメルも帰ってくるはずだ。ミニゲームは一度始めると途中で終われないので、アトリエの裏にいるモケドリに話しかけ、こまめにセーブしてもらおう。ルウならジャンプの得意なモンスターに変身すると楽に進められる。

ミントや変身しないルウでミニゲームを進めるのはなかなか難しい。失敗しないためにはセーブが重要だ。

ジャンプで足場を越えていく時、最後の足場は崩れる。崩れ始めてもジャンプは可能なので冷静に！

コースクリア

コースをクリアすると残った時間でゲームが楽しめる。このコースのゲームはキノコボーヤ叩き。200点を越えるかハイスコアを出せばコインがもらえる。

崩れる足場からブランコにジャンプ。足場より、ブランコを見るとこの難関もクリアできるはず。

コースクリア

いわゆる玉入れの逆バージョンで飛びだしてくる玉を拾う。同じ色を連続して取ると得点がアップ。黒玉はペナルティー。上と同じ条件でコインがもらえる。

シーソーからラッパの衝撃波の来る足場に渡る。これが連続するが、途中で止まらなければ大丈夫。

コースクリア

ラッパの鍵盤に飛び乗って、衝撃波でモケドリを撃ち落とす。半ばまで近づいて来たやつを狙うとタイミングが合う。上と同じ条件でコインがもらえる。

メルのアトリエ ②

メルのお願い

ミニゲームがすべて終わると、ちょうどメルが帰ってくる。強烈にファンシーなメルのファッションに驚いた後、交渉開始。メルはキューブの調査を引き受けてくれたが、迷子のポプルプルル人を探すという交換条件を出す。

このファッションは凄すぎ。でも実物を見てみたい気も、少しする……

デュークを無視してゴールドコイン

メルとの取引を終えて街に帰ろうとするルウは、道の途中で奇妙な物体を目撃する。それは星のきぐるみを身につけたデューク。目を合わせずに無視して進むと、エリアを出た後にデュークは巨大なモケドリにさらわれる。後でもう一度来て、デュークの立っていた場所を見るとゴールドコインが落ちている。また無視せず声をかけると、最初はしらばっくれているが、最後には戦闘になる。とりあえずここは、一度無視してゴールドコインを手に入れたほうが得だろう。

ふわふわしたデュークの動きも不気味。声をかけても1度は逃げられる

カローナの街で情報収集

街に帰ったらとりあえずセーブをして、情報収集に出かけよう。クラウスやマルコのほか、色々な人がポプルプルル人について教えてくれる。いくつかの情報を総合すると、ポプルプルル人の子供が、森でトラブルにあっている可能性が高いことに気がつくはずだ。

マルコ ▶

◀クラウス

ポプルプルル人もなかなか口が達者。ゴロツキ兄弟もかわいいそう？

こんなトコロで発見！

マルコの忠告にしたがってカローナの森に行く。顔を彫った遺跡のあたりまで行くと、おなじみのゴロツキ兄弟の声が聞こえてくるではないか。もっと近づくと、ピンチにおちいったポプルプルル人の姿が……。

イベントバトル ブラッド＆スモーキー

ゴロツキ兄弟との２度目の戦いだ。最初の時は雑魚モンスターとあまり変わらなかったふたりだが、今回ほんの少し強くなった。勝利条件はブラッド＆スモーキーのどちらかのHPを0にすること。集中攻撃を心がければ、ミントもルウも、苦労しないはずだ。

ブラッド：HP240
スモーキー：HP110

動き回らずにいるとゴロツキ兄弟の挟み撃ちを食らうこともある。余裕をもって戦うにはつねにフットワークを使い、最初に決めたどちらかに、集中して攻撃をくわえることが大切だ

夜のカローナの街

ゴロツキ兄弟のイベントが終了すると、夜のカローナの街に帰ってくることになる。ここではまずロッドに会いに行ってイベントを見よう。その後、広場から港へ行く通路付近でコインをゲット。そして港へ行き、段々の上の板の脇や、スロープ下のボートの脇もコインのチェックをしよう。

夜のこの場所にはゴールドコインがあることを憶えておこう

ロッドのキャンプ

夜のカローナの街で最も注目なのか、このイベント。発生させるためには、これまでにロッドと話をしておく必要がある　知りあっていれは彼の過去か聞けるのだ

用事がすんだら…

イベントをチェックしてコイン探しなどを終えたら、宿屋に戻って自分の部屋に行こう。朝まで眠ったら、メルのアトリエへ行って報告だ。

やることをやったら部屋へ行って、ベッドに入ろう

ルウ編 明かされるルウの過去とメルの助言

ルウの記憶

闇の中で見る夢は…

宿屋の部屋で見た夢は、あの悪夢の夜……クレアが殺された夜の夢だった。繰り返し見るたびに鮮明になるその夢に、ルウは誓う。エイオンの遺産を手に入れて、必ずクレアを生き返らせると。

ルウの秘密が明かされる!?

遺跡のひとつで目覚めたルウは、それ以前の過去を持っていないという事を話す。そしてクレアとの出会いから、彼女が死んだ夜のことも、メルに話して聞かせた……

ポプルプルル人の件をメルに報告すると、ちょうどキューブの調査も終わったところだという。報告書を渡した時、メルはルウの過去について聞く。そこで語られたのは衝撃の事実だった。

東天王国で異変!?

スターライト・デュークとの戦いの後、東天王国の宮廷での場面が挿入される。ミント編と違い彼はすでに裏で活動を始めている。

会話の中にドールマスターの野望が垣間見える。

イベントバトル スターライト・デューク

HP140

攻撃

- **流星大回転（回転斬り）**
- **流星体当たり（ジャンプ＋体当たり）**
- **流星つっころび（衝撃波）**
- **流星逆落とし（近距離攻撃）**

この「なりきり」の特徴は、直立しているときの防御力の高さ。直立している時には、ルウもミントもダメージを与えられない。狙いはデュークが攻撃をした後に倒れた瞬間。この時防御力が下がり、1～2発の攻撃ができる。流星大回転はプレイヤーの後を追ってくるので、即座に反撃できるよう微妙に距離をとりつつ逃げる。流星つっころびは、直接当たらなくても地面の振動でダメージをくらうので、ジャンプで振動を避けつつ接近しよう。

ミント編 カボチャの悪夢とスターライト・デューク

ファンシー・メル

マヤの顔を思い出すたび、戦闘意欲がふつふつと沸いてくるミントであった

悪夢! マヤのカボチャ責め

メルのアトリエに行く前に気持ち良く寝ているミントを突然襲う悪夢。それは家出した日の夢だ。マヤにカボチャ責めされて逃げ出す屈辱を思い出し、仕返しを固く誓うミントであった。

大嫌いなカボチャに責めさいなまれヘロヘロになる

正体見たり!?

とりあえずメルのアトリエに行き、キューブの調査結果を入手。その時、ミントが家出をした東天王国の王女だということがメルにばれる。アトリエを出るとエレナがルウを案内してきていた。なにやらルウの秘密について話していたらしいので追及するが……。

アトリエの入口で声をかけたのはエレナだった　一緒にいるルウと、何やら内緒話をしていたらしい

エレナと一緒に帰りながら、さり気なく話しかけてルウの秘密を聞きだそうとするミント　意外にエレナの口は固い

ドールマスターの暗躍

スターライト・デュークとの戦闘は負けても話が進む。その後東天王国のイベントがある。

戦闘に負けると、エレナとの泣き落とし共闘作戦が見られる。

ルウ編と比べ、まだドールマスターの野望が見えてこない

基本は逃げ　倒れた瞬間に集中攻撃だ

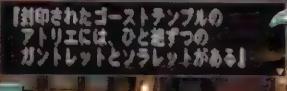
ルウ編 ミントと役割分担でゴーストテンプルへ

やみにうごめくもの

メルのアトリエ
START
カローナの街 — ゴーストテンプル P94～

次の目的地はゴーストテンプル

メルの報告書の通りにキューブを起動すると、中から人間にそっくりな人形が現れる。彼こそ湖水の遺跡の封印を解く鍵となる、プリマドールなのだ。だがプリマはまだ未完成の状態で、いくつかのパーツが足りない。ミントの提案で、手分けをしてパーツを探すことになる。

キューブから人が!?

プリマドールを封印の解ける完全体にするには、イヤリング、ガントレット、ソラレット、アミュレット、そしてベルに奪われたティアラが必要だ

ミントは協力してプリマのパーツを集めようと提案してくる

ゴーストテンプルは恐い場所!?

情報を集めるとゴーストテンプルはかなり危険な場所らしい。防具をしっかり充実させて、出撃の準備を整えよう。ゴーストテンプルの冒険は、かなりの長丁場だ。

マルコがお爺ちゃんに聞いた話を教えてくれる

あれ？ロッドは…

クラウスの店で作戦会議をすると、草原にいたロッドがいなくなる。これはミントを樹海へ送ったため。

ミント編を遊ぶと、苦労してスカタン号を借り出したことがわかる

ミント編 ルウと協力が決まり別々の遺跡に旅立つ

かわをさかのぼって

START

メルのアトリエ → カローナの街 ― ガムル樹海 P95～ ―

ルウと共同戦線が成立！ガムル樹海へGO!!

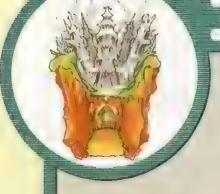
メルの助言にしたがってキューブを操作すると、プリマドールを起こすことに成功する。だが、パーツをそろえなければ、プリマは本来の力を発揮できない。丁度姿を見せたルウにクラウスが協力を呼びかけ、ミントもしぶしぶ了承する。

プリマドールの部品は、わかっているだけでもゴーストテンプルとガムル樹海に存在する。一人で手に入れるには時間も手間もかかりすぎる。そこでクラウスはルウとの協力を思いつく

樹海へはどうやって行く？

ガムル樹海へ行こうと門の前に行くと、ミラが声をかけてくる。どうやら歩いていけるような場所ではないらしいのだ……。

樹海へ出かける前に…

樹海は頭を使うマップが多い。それだけに戦闘で体力を消耗するのはバカらしい。防具をしっかりそろえ、パワー、スーパーといった魔法を取ってから挑もう。MPも満タンにして出発したい。

ゴーストテンプル ①

太古の魔法が今なお生きる場所

ルウが近づくと、まるで招き入れるようにエントランスへ続く扉がひとりでに開いた。ここは、古代の魔法が生き続ける場所だ。冒険の障害となるのは強大な敵だけでなく、仕掛けやトラップも多い。

エントランス

ゴーストテンプルの入口から入った最初の部屋がココ。最初に来たとき右側の扉が開く。ワナのようにも思えるが、この時はそちらへ進むしかない

右回廊1

画面上方向か、右回廊2に続く自動開閉ハッチ

パペット

ゴーストテンプルで多く見かけるモンスター。防御力があり斬ったり叩いたりする攻撃に強い。冷気などが効果的なので、同じフロアにいるスペクターに変身して戦ってもよい。

出口(右回廊2へ)

エントランス

部屋に入ると閉じこめられ敵を倒すまで出られない。

右のハッチは一度ここをクリアするまで開かない。パペットが沢山入ってくる前に奥へ進もう

いくつかの仕掛けが早くもお目見え

入るとロックされる部屋はこれから先も多いトラップ。だからといって避けてはいけない。ここで戦うモンスターのコインを取ることが仕掛けを解くうえで重要になる。

ガムル樹海 ①

まずは「足」の準備

ガムル樹海はカローナの街から歩いて一週間以上もかかる遠い場所。出かけようとした矢先、街の門の前でミラが教えてくれる。がっかりするミントに、ミラはロッドの持つボートに乗せてもらって、川をさかのぼってはどうかと提案する。

ロッドとのバトルに勝てばボートを貸してくれる

イベントバトル ロッド・ザ・ブレードスター

いつも賭け試合をしているロッドは、カノンオーブという魔法のアイテムで動く高速艇を持っている。オープニングで定期船と接触したのはこの船では、と思うのだが、ここでは追及しないでおこう。戦い方は賭け試合の時と同じで、ロッドの武器はゴールド・ゲイルだ。戦術についてはP126～に詳しい。HPはこれまで彼と戦った回数で変化する。

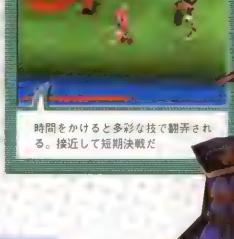
時間をかけると多彩な技で翻弄される。接近して短期決戦だ

完敗すると―

1度負けても再戦できるが2度目はダメ　ミラが助言してくれるイベントに進む

「スカーレットタイフーンエクセレントガンマ」発進!!

ゴーストテンプル②

右回廊2

ここのポイントはルウのジャンプでは飛び越せない第2のミゾ。ここを越えるには、長距離ジャンプができるモンスターに変身するといい。コインを手に入れるためにティグレを倒そう。

左右の部屋は入るとロックされ戦闘になる

パペットに変身して、台座に乗ると扉が開く

イベントバトル アシュラキマイラ1

ゴーストテンプルでは合計4回のボス戦闘がある。そのうち3回はこのアシュラキマイラとの戦いだ。アシュラキマイラには格闘戦タイプと魔法タイプ、万能タイプの3種類があって、最初に戦うのはこの格闘戦タイプ。武器攻撃主体なので、パペットに変身して戦う作戦も有効だが、何より大切なのは敵の攻撃を食らわないこと。敵の攻撃の瞬間には後退するようにして少しずつダメージを与え、胸から顔が出たら防御が下がっているので一気に攻め込む。

HP250

攻撃
- ●舞刀術(斬りつけ)
- ●残影術(高速移動)
- ●刀(斬りつけ)

時間が経過し、胸が開いて顔が現れたら攻撃のチャンス

ガムル樹海 ②

まず画面左の日記、次に右にある壺を見て奥にある風車を最後に調べてみよう

ギネマのアトリエはすでになく…

ロッドの高速艇でガムル樹海へひとっ飛び。しかしアトリエは廃虚になっている。イヤリングの行方を探せ。

日記	イヤリングはガーディアンが食べてしまったらしい。衝撃の事実が書かれている。
回復	壺のような物を調べると回復ができる。ベルとの戦闘の後に使うのもいいだろう。
風車	調べるだけでは何の変哲もない風車。風車なんだからベルとの戦闘後に手に入れた緑（風）の魔法（ボス戦後に入手）をぶつけてみよう。緑の魔法のウェイブをうまく当てれば、風車は勢いよく回りだす。するとガルム族の住むエリアに行くことができる。

イベントバトル ベル＆ヘクサゴン

ベルの乗っているヘクサゴンは強力な兵器で単体なら弱点がない。唯一の弱点は、操縦しているベルなので、彼女に直接攻撃をくわえよう。広範囲を攻撃できる青の魔法のアイシクルなら地上からでもダメージを与えられるが効果が低い。ここは敵の攻撃を利用させてもらうのが正解だ。ベルがボルケーノを使うと、落ちている石が空中に巻き上げられる。それを足場にすれば、白の魔法のアローやジャンプ蹴りなどで攻撃ができるようになる。また戦闘終了後、気絶したベルを調べると緑の魔法を入手できる。

高度が同じになれば、射程の長い魔法攻撃ならヒットできる。

HP250（ベル）

攻撃

- ファイア（炎発射）
- ボルケーノ（爆発）
- くるくるポイ（つかみ投げ）

右回廊3

右回廊4へ

ボス部屋1

仕掛け

ミゾに囲まれた足場に着地すると左右への橋が降り、モンスターが出現。

回復

右回廊4

右回廊3から

垂直ジャンプが得意なウータンが出現する場所。

入るとスケルトンが出現する部屋

ブロンズ＆シルバーコインの入った宝箱がある。

中に入るとスケルトンとスペクターがいる。スケルトンの素速い攻撃に注意。

水を踏むとダメージ。ウータンなら下のフロアから足場まで飛び上がれる。

ボス部屋2

スケルトンに変身して、開いている台座に立つ。

イベントバトル アシュラキマイラ2

魔法タイプのアシュラキマイラ。基本戦術は魔法を避け、魔法攻撃直後の硬直時間にダメージを与えていくことだ。炎が燃え上がる劫火術は横移動とジャンプで避け、招雷術は雷がルウめがけて落ちるので、部屋の端から端まで動くつもりで大きく逃げる。幻舞術で小さい魔物を召喚されると狙いがそれるので、間合いを取って体勢を立て直そう。

HP250

攻撃

- ●劫火術（放射状火炎）
- ●招雷術（連続雷攻撃）
- ●幻舞術（リトルバット召喚）

このアシュラキマイラは魔法タイプ。武器攻撃はそれなりに効く。

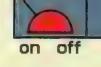
エリアA

風車を利用してたどり着いた場所は、下の流れ図で「エリアA」となっている場所である。ガムル族は危害をくわえなければ襲ってこないのだが、緑の魔法を使うMPを溜めるためにはポコポコ殴る必要がある。ただし一度殴ったらしつこく追いかけてくるぞ。

■最短コースは？（□内はエリア名）

A → レール → B → A → レール → C → A → レール → D → A → レール → ボス

レールエリア

ガムル樹海はスイッチの組み合わせパズル。最短コース図とこの図を参考にして頑張ろう。

入ってすぐのスイッチをオンにすると、足場が動くようになる。

右回廊5

ボス部屋3

ボス部屋2

右回廊５は、距離は短いが途中に大きな段差がある。この段差はノーマルのルウではクリアできないので、ウータンのジャンプ力を利用して先に進もう。ウータンは右回廊４にいる。また出口では、台の上に崩れた骸骨が乗っているが……。

スケルトンになって台に乗り、壊れる技を使う。

イベントバトル アシュラキマイラ3

HP250

●舞刀術(連続斬り) ●却火術(放射状火炎)
●招雷術(連続雷攻撃) ●大獄炎(広範囲火炎)
●残影(高速移動) ●幻舞術(リトルバット召喚)

ここで登場するアシュラキマイラは、前に倒した２タイプの長所を組み合わせた最強型でヒット＆アウェイ戦法を使ってくる厄介な敵。扇状に炎を吐く大獄炎以外は前の２タイプと同じ技を使うので攻撃が読みやすい。この大獄炎は攻撃範囲の広さが特徴だが、敵の本体から離れていれば、ほぼジャンプでかわせる。逃げを基本に、胸に第３の顔が出現してガードが下がった時、または魔法を使った後の硬直時間を狙って攻撃を仕掛けていこう。

敵の武器攻撃が特に痛い。刀での攻撃は右によけたほうがかわしやすそうだ

右回廊6

スペクターに変身して、回廊奥のたいまつの火に冷気を吹きかけて消せば扉のロックが解除される。このたいまつ４本が燃えている場所の中心には、鉄球が落ちてくる。こんなところでやられてはもったいないので注意！

エントランスへ進む！

エリアB

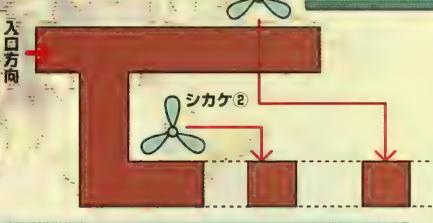
ガムル樹海のエリアBはレールエリアの中央のレールから行くことができる。ここの風車は、回すと足場が左右に動くタイプ。帰りはダメージ覚悟で落ちてもいい。

最初の状態がオフ。これを殴ってオンにする。

エリアC

スイッチがふたつ並んだだけのシンプルなエリア。後でボスエリア直前の宝物を手に入れるため、右のスイッチには手をふれずに、左だけオンにして戻ること。

間違えないためには最短コース図にスイッチの状態を書くとよい

エリアD

ふたつの風車が連動するのがここの特徴。まずMPに余裕を持たせてから、「シカケ1」の風車を勢いよく回す。次に素早く「シカケ2」の風車を回し足場へ飛び移る。

エントランス（2度目）

アシュラキマイラとの死闘の後、最初のエントランスに戻ってくるが、なにか様子が変だ。よく調べてみよう。

今度は左の扉が開く。そして……人の気配か？

左回廊2へ

イベント（初回のみ）

エントランス

左回廊1

新たに開いた左の扉の向こうには、右の扉と同じような回廊が続いていた。だが何か様子がおかしい。この左回廊１をよく調べたルウは、そこで彼を追って来たというエレナと出会うのだった。ルウはエレナを帰そうとするが、扉が閉まってしまいそれもかなわない。ここからはエレナを誘導しながらの冒険になる。このイベントが終われば、スイッチを使って先に進む扉を開けられる。

エレナといっしょ！

ここでは、エレナをボタン操作によって誘導するかとができる。また、エレナを誘導するボタンは、呼び寄せるだけでなく停止の指示も出せる。１度目に押したときには移動、２度目に押せば停止となっている。

チョコマカと動くエレナを見るのも楽しいかも

スイッチを入れる前、歩いてる時などエレナにしつこく話しかけるとイイ事がー

「なんで君が、ここにいるんだ!?」

ボスエリア

ここでは再びベルが登場して、彼女とミントの奇妙な関係や過去が、何となく推察できるようなエピソードが見られる。

張り合うだけでなく、こういう性格がベルを「カタキ役」でなく「ライバル」としているのだ。

ベルってイイヤツ!

ベルとデュークの事情

ボス戦を乗りきった後に見られるベルとデュークのイベントでは、少し情けないがこの2人らしい冒険の目的がわかる。2人がますます憎めなくなるはずだ。

イベントバトル クラウドホエール

クラウドホエールの弱点は、口を大きく開けたときに咽の奥に見える光源。したがって攻撃のチャンスはバキュームブレス時だけ。この攻撃は口の中に引き寄せられるので少し距離をとり、クラウドホエールが口を開けたら赤の魔法のフレアか、緑の魔法をぶち込んで逃げるというのが基本戦術になる。この戦闘の舞台は丸太のいかだになっているので、画面の端に行くと水に落ちてダメージを受けるので注意。いかだの上を水が流れるサーフィスウェイブはジャンプで、水柱での攻撃のアクアバーストは動き回ってかわす。

HP130

攻撃
- ●サーフィスウェイヴ（大波）
- ●アクアバースト（水柱）
- ●バキュームブレス（吸い込み）

吸い込まれると敵HPが回復する。

左回廊2

まず左回廊２に入ったら、通路中央の扉、奥の扉、抜け道の穴を確認。中央に戻ってエレナを誘導してミゾを渡らせる。次に自分がミゾを渡るとイベントが発生し中央の扉に入れるようになる。

左回廊3へ

その後、穴の前にエレナを誘導して話を聞くと……。

抜け道

ミゾ

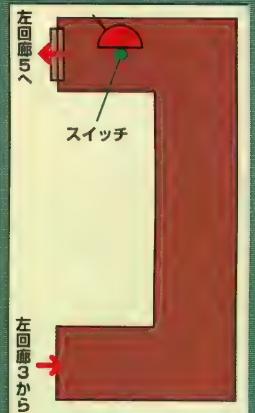
ミゾ

左回廊2

左回廊1から

左回廊3

ハリーに変身して抜け道を通る時には宝箱を忘れないように。抜け道を抜けると左回廊３に出る。変身を解いてスイッチを入れれば、エレナと再会できるはず。ここでも彼女とよく話しておこう。

回廊にいる間はこまめにエレナと話そう

左回廊4

左回廊３の先へ進む扉を開けると、この回廊へ出る。突き当りの扉もスイッチを入れると開く。ここでイベントが起こるが、あわてずに対処しよう。

エレナと２人で危険な冒険をしているせいで、ルウの苦労は絶えない。次々問題に首を突っ込むエレナは、トラブルメーカーの素質が十分あるようだ。

もはや後に引くことはできないので、とりあえず進むしかない。だが、トラブル続きでなにか悪い予感がする……。

左回廊5

扉を開くスイッチは、一度使うと壊れる。スイッチの反対側にある丸い台はワープポイントだ。ここで、ルウがエレナとはぐれてしまうイベントが発生する。

左回廊7へ

ワープ

ここのワープはパペットでないと動かない。左回廊5と行き来できる。

左回廊5から

ここのジャンプは、飛んでから軽く方向操作をするのがコツ。

左回廊6

この回廊に入ると、エレナがパペットにさらわれるイベントが発生する。その対処の仕方は下を参照。エレナを助けると、回廊の先にある足場が移動を始めている。エレナを誘導しよう。

緊急事態ー　エレナがパペットにさらわれた。すぐに追いかけろー

さらわれたエレナは左回廊のどこかに隠されている。場所は左回廊2の個室だ。早く行って助けてあげよう。

イベントバトル　デューク

ここで登場するデュークは、小説『燃えよ鉄拳』の主人公になりきった拳法家のデュークだ。正面から近づくとパンチの連打技のマッハラッシュや、サンライズアッパーを食らうので、常に後ろや背後から接近して殴りかかる。地面を殴り、あたりを爆発させるエナジーバーストの動きに入ったら、素早くデュークと部屋の荷物から離れよう。荷物が誘爆して、ルウがダメージをくらうからだ。戦闘終了後のイベントでは、脱出扉を破るか破らないかで、ちょっとした分岐がある。

HP210

攻撃

- サンライズアッパー（近距離打撃）
- マッハラッシュ（パンチ連打）
- エナジーバースト（広範囲爆破＋誘爆）

地面を殴り、あたりを爆発させる技に気をつけつつ背後や側面攻撃を！

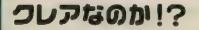
左回廊7

入って右手のスイッチはステージクリア後、デュークのいた部屋を通れるようにするのに使う。画面上方向の扉もクリア前には開かない。最初は左に進み、決戦の部屋へ向かおう。

ルウ編 迷いを胸にドラゴンの待つ山へ

ドラゴンのやまへ

ゴーストテンプル
↓
START カローナの街 ― ゴーストテンプル P104/105 ― 怒りの山 P108～

クレアなのか!?

ルウが冒険の旅に出たのは、自分の恩人であり1番大切な人だったクレアを復活させるためだった。今、彼はガントレットとソラレットを手に入れ、【遺産】に確実に近づいている。そんな興奮が見せた幻なのか、それとも本当にそこに彼女がいたのか…。ルウはカローナの街でクレアを見かけて激しく動揺する。

チェックしておきたい、いくつかのポイント

ゴーストテンプルから帰還後、クラウスと話した後のチェックポイント。まずクラウスの店でエレナが話す内容から、ルウ編でも見えないところでミントとトラップマスターが出会ったことがわかる。こうしてセリフの意味を考えると2つの物語がさらに面白くなるはずだ。またゴーストテンプルのロックされた扉（左回廊7の扉）も開いているので行ってみよう。

プリマドールの目覚め…
火焔竜ウィーラーフとは!?

ミントの入手したイヤリング、ルウの集めたガントレットとソラレットがそろったおかげで、プリマドールは喋ることができるようになる。エイオンの封印が解けるようになるまであと一歩。次なる目標はファントマイトで作ったアミュレット（お守り）だ。ところがファントマイトは貴重な石で、どこにあるのかさえわからない。唯一の手がかりは怒りの山の竜、ウィーラーフが珍しい宝石などを集めているという情報だった。

ついにプリマが起動。何だか人間みたいな感じがする。

怪焔竜ウィーラーフはかなり気が短いらしい。厄介な相手だ。

ミント編 伝説の竜だってボコボコ！

ドラゴンにちょうせん

START

ガムル樹海 → カローナの街 — 怒りの山 P108～ —

ムカつくこの男は誰？

カローナの街に帰還したミントは、クラウスの家の前で髪の毛をツンツン立てた男にインネンをつけられる。言い合いではかろうじて負けないが、クラウス一家のことが話題にのぼり不安にかられる。大急ぎでクラウスの店に戻ったミントが見たのは……彼女にとっての恐怖の贈り物だった。いったいあの男の正体は何なのか？　ミントは仕返しをするために智恵を絞る。

ムカツクこの男に、ミントは「ハリネズミ頭」とアダナをつけた

アイテムを売る前に…

ガムル樹海で見つけた「しずくのブローチ」は、アリーネかマーカム、ニールに見せるとちょっとしたイベントがある。

クラウスの店に置き土産

クラウスの店に謎の男がおいていった物は、ミントの苦手なアレ。何も知らないエレナのツッコミがミントにとどめを刺す。とりあえず地下に降りてクラウスに首尾を報告すると、ルウもアイテムを持ち帰ったことがわかる。これで晴れてプリマドールが起動……と思ったが、このままでは不完全だという。どうしてもアミュレットが必要なのだ。

なにはともあれ プリマドール起動

最後の部品を求めミントは怒りの山にいるドラゴンに会うことにする。プリマはなぜかミントには生意気な口をきく

風と炎の体力勝負ステージ

ゴーストテンプルやガムル樹海と比べて、怒りの山は体力と戦闘力の勝負といった感じが強い。まずスタート直後の山道で岩を壊す手段を手に入れよう。

スタート地点

ここで山道は上下に分岐するが、下のコースは大岩によってふさがれている。最初は素直に上にのぼって進んでいくのが正解だろう モンスターと戦わず進んでもよい

第1のミゾは落ちると下のコースに行く しかし意味はまったくないので飛び越えて進もう 落ちると岩の割れ目に押しつけられ集中攻撃を食らう可能性もある

ミントもルウも、初めて来た時点では岩を崩す手段を持っていない。こちらのコースへ来ても何の意味もないので、素直に上のコースから先へ進んでいこう

鍾乳洞

鍾乳洞の入口は二股に別れている。まずは画面上(奥)の道に行って宝箱を取り、引き返してきて下の道を進もう。面倒でも宝箱は無視しないほうがいい

宝箱の中身はシルバーコイン。宝箱の手前に出現するスペクターに変身すると、このあたりのモンスターに対し大きなダメージを与えられる

下の道は大岩によってふさがれているので、破壊して先に進む。手前の2つの水たまりからおたまがわいて来るので用心したい

この崩れ落ちる岩場から下の道にうまく着地する。左下の岩棚に飛び降りてからドドンゴのいる右の岩場に飛び移ったほうが安全だろう

ルウ編ならここでドドンゴを倒して変身できるようになっておくドドンゴは岩を崩す能力を持っているからだ ミント編ならは岩を崩せる黒の魔法がここで入手できる

鍾乳洞へ

ハンマーの一撃は強力で、ミントは特に用心が必要。ハンマーで地面を投る技は、当たらなくても衝撃でダメージを受けるので注意する。ルウが岩を壊すときには、ドドンゴに変身してハンマーを使う。

ドドンゴ

ドドンゴに変身!

ドドンゴを倒してコインをゲットすれば、ルウは岩を壊せるようになる。このステージの必須能力であるだけでなく、カローナの森のガケにある隠し宝箱を手に入れるのにも必要だ。

黒の魔法をゲット

ミントの場合、大岩のかげに宝箱があり黒の魔法が入っている。黒の魔法は岩を壊せるうえ、攻撃面でも頼りになる。カローナの森のガケにあるサークルの魔法を手に入れるのにも必要。

溶岩地帯へ

ちょっとした広場になっていて、いつも3匹ぐらいのドドンゴがいる。ここの岩の割れ目から噴き出す蒸気は小さいが、触るとダメージをくらうのでよけるように。ドドンゴは倒しても次々に出現するので、キリの良いところで進むこと

溶岩地帯

灼熱の溶岩に落ちると大きなダメージをくらう。前方の足場に敵がいるときには、しっかり排除してから進みたい。足場は画面奥〜手前を往復するので注意する。

足場が奥に行った時にドドンゴのいる岩棚にいける 回復ポイントがあるが無理しないほうがいい

スタート地点

ここがスタート地点 前方のクドンはしっかり倒さないと、しっぽの一撃で溶岩の中に落とされる

ふたつ先の岩の足場に行くと黒たまが溶岩の中から飛びだしてくる。2 匹同時に出現するので、冷静に対処しよう

ウインドヒル

怒りの山で、ある意味最も難所なのがここ。吹きすさぶ風が、つねにミントやルウの身体を後ろに押し戻す。風は一定間隔で強くなったり弱くなったりして、強いときには前に進むことさえできない。岩の後ろに入れば風を防げる。

風の弱いときに歩いて進む 割れ目を飛び越すときは弱い風の音を憶えて参考にするといい 砂ボコリもいい目印だ

難所のジャンプは風の音で

マグマグに変身すれば風の影響は受けないが、ジャンプすることができない

ウインドヒルへ

最後の岩棚にもグドンがいる。足場が奥に行ったときと手前に来たときは岩棚に飛び移るのは困難だ

イベントバトル ベル&デューク そしてヘクサゴン

戦闘開始直後は主にデュークが攻撃をしかけ、ヘクサゴンはタイミングを見て突っ込んでくる。まずはデュークを集中攻撃で倒す。ミントの場合はフレアやグラビトンで攻撃しよう。

ヘクサゴンは接近してつかみに来た後に硬直するので、その時にベルにジャンプ攻撃。これを繰り返してベルを地上に落とすと、以降は地上戦になる。ナパームはジャンプで避けつつ、そのままジャンプ攻撃に。バリアブルはベルから光弾が離れた時を狙い攻撃する。

ヘクサゴンのつかみ攻撃は広い場所で誘っておいて、技にはいったら後退すれば簡単にかわせる。ここがベルを攻撃するチャンス

ベルを落とすと地上戦をに。83ページを参考に!

デューク HP210

攻撃
- ●サンライズアッパー(打撃)
- ●マッハラッシュ(連打)
- ●エナジーバースト(爆発)

ベル HP130

攻撃
- ●ナパーム(火炎弾)
- ●バリアブル(光弾)
- ●くるくるポイ(投げ:ヘクサゴン)

HPが少ない人は、ここで戦って増やしてから進む

風のつぎにはライバルが…

怒りの山 ③

山頂への道

ベルとデュークとの戦いは、かなり過酷なものだったはずだ。山頂のウィーラーフに会う前に、ここで戦いながら傷をいやしMPを充実させたい。特にHPが残り少ない人は、ドドンゴに注意しつつ右端の回復ポイントに急げ。

山頂へ

4匹の黒おたまが滑り降りてくる。ジャンプ攻撃の一撃で倒せば、HPやMPのちょっとした足しになるが、乱戦になり細かいダメージを受けそうなら無視してよい。

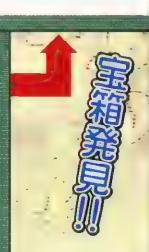
山頂まであと一息!!

マグマクのいる段差ではよく撃墜されてイライラ。まず下段の敵を倒して足場を確保し、足場の奥行きを利用して上の段のマグマグのいない場所に飛び移る。

マグマグのいる細い足場を右にジャンプして進むと「伝説の楯」がある。下に落ちるとドドンゴの餌食なので気をつけよう。

本格的に登山開始!!

この光っているところが回復ポイント ドドンゴがいるのでむやみに突撃するのは危険だ 敵を確実に排除したあと、回復したほうがいいだろう。また山道をのぼると、ドドンゴはすぐに現れるので注意しよう

宝箱発見!!

そして…
ウィーラーフ登場！

山頂ではいよいよウィーラーフとの会見が待っている。千年の時を生きエイオンの【遺産】の知識もある彼は、ミントとルウにキツイ試練を課す。「ワシとバトルをしろ！」と……。

人間をはるかに越える智恵を持つウィーラーフとの会話は、ルウやミントにいくつかの知識を与えてくれる 戦闘前の会話も、戦闘後の会話も、しっかり憶えておきたい

イベントバトル ウィーラーフ

ウィーラーフが飛んでいる時には攻撃できないので敵の攻撃を避けることを第１に考え、地上に降りてきた時に攻撃を確実に当てていく。ルウの場合、ジャンプ攻撃から連続斬りにつなげる。ミントの場合、赤の魔法はあまり効かないので黒や青の魔法で攻撃するといいだろう。

風攻撃は、目に見える渦巻きから逃げれば大丈夫

地上に降りたときにルウのジャンプ斬りや、ミントの黒の魔法のグラビトンで攻撃する。ウィーラーフのＨＰを半分減らせば「待った」がかかる。そこで攻撃をやめないとひどい目に会うのだ

ドラゴンブレス（炎）は地上に落ちて十字に広がる！

HP380

攻撃
- ●ドラゴンファング（地上／噛みつき）
- ●ドラゴンウイップ（地上／尻尾打撃）
- ●ドラゴンハンマー（地上／首打撃）
- ●ドラゴンランス（空中／突進）
- ●ドラゴンストーム（空中／竜巻）
- ●ドラゴンブレス（空中／地上で燃える炎）

ルウ編 プリマドールの世話を焼く楽しい時間

プリマドールとともに

怒りの山 → START カローナの街 ― カローナの森 P117 ― メルのアトリエ P118

ミントの悪だくみ!?

どうやら見つけた【遺産】を独り占め……というような陰謀らしい？

ウィーラーフとのバトルが終わってファントマイトを手に入れると、怒りの山でルウに負けてくさっているベル達に、なにやら怪しい話を持ちかけるミントの姿を見ることができる。それを知らないルウはこれからどうなるのか!?

ゴロツキ兄弟の挑戦

決闘の場所はカローナの森の、あの岩の顔がある場所。決闘に行かなくても誰は進むが……。

ルウがカローナの街に帰ってくると、街の門の前で待っていたゴロツキ兄弟が挑戦状を渡すイベントがある。ルウはあまり興味がないようだが、彼らの自信も気になる。どうするか？

プリマドールに異変!?

ルウが持ち帰ったファントマイトは、クラウスがアミュレットに加工することになった。その時ミントが、ベル達からティアラを返してもらってくる。早速プリマドールに装着すると機能のほとんどが回復。しかし喜びもつかの間、今度はエネルギー切れ!?

ヘルを説得してティアラを返してもらったというミントの言葉を、ちょっと信じられないルウ。

プリマのエネルギーがわからず、みな頭を抱える。近所で魔法のエネルギーに詳しそうな人って誰だろう？

ミント編 生意気プリマとすごすインターミッション

プリマドールといっしょ

START

怒りの山 → カローナの街 ― カローナの森 P117 ― メルのアトリエ P118

ルウの説得にベルとデュークは…

ミントがウィーラーフのところに行っている間に、ルウはベルとデュークに接触した。ルウが自分の旅の目的を話し協力を願い出ると、2人は心を動かされティアラを返してくれる。

この反応を見ると、ベルは以外に照れ屋なのかもしれない。

デュークも男泣き!

ルウの話が心を揺さぶる。

ルウがベルから取り返してきたティアラをつけると、プリマドールがさらに人間的に動けるようになった!

ゴロツキ兄弟リベンジ!?

ミントはゴロツキ兄弟から挑戦状を叩きつけられる。この場で決着をつけようとするが、2人は逃げ出してしまった。何かたくらんでいるのだろうか…!?

ルウはともかくミントは絶対、売られた喧嘩は買うタイプだろう。

たおれたプリマを助けろ!

ティアラをつけて機能が戻ったのが嬉しかったのか、はしゃぐプリマドール。しばらくすると唐突に動かなくなってしまった。生意気な口をきくものの、不安そうなプリマのためミントは一肌脱ぐことにする。まずは魔法に詳しい人物探しだが、これには心当たりがあるはずだ。

カローナ周辺

最初にやりたいコイン探し！

ここで紹介するコインは、プリマと散歩に出る前までしか落ちていない期間限定物。クラウスの店を出たら早めに集めておこう。

ブロンズコイン

広場から港への通路で光るものに目を凝らしてみよう

シルバーコイン

裏通りへ進む通路をくまなく調べると見つかるはず

シルバーコイン

教会の階段をのぼり、一段高いところを探してみよう。

ミラさん物語

クラウスの家の前に立っている元冒険者のグレアムが「ミラって女にどうも見覚えがあるぜ……」と言っている話を聞いただろうか。腰に剣を吊るした姿が妙にキマっているし、アリーネもそんな話をしてくれる。終盤のイベントではクラウスが「若いころはミントに似ていた」なんて言う。トラップマスターとにらみあっても動じないなんて、やっぱりスゴイ人なのかも!?

なによりクラウスの奥さんでエレナのお母さんというのが、尋常ではない強さの証拠かも？

カローナの森では…

カローナの森ではこの時、挑戦状を渡したゴロツキ兄弟が待っている。実はこのイベントは無視しても物語が進むようになっているのに気がついただろうか？　面倒ならばやめてもいいのだが、ここはキャラ別に「ゴロツキ兄弟との決闘の価値」について考えてみよう。

売られた喧嘩は買うまで

ミントは話が進む前に、ガケにあるサークルの魔法を取りたいし、謎の男とのオトシマエもある。覚悟を決め森へいこう。

決闘に行くか行かないか

ルウは積極的な戦う理由がない。ガケの宝物も急ぎ必要なものではないし……プレイヤーの好きにしていいだろう。

決闘することにした場合

「先生!! オネガイしますよ」今回のゴロツキ兄弟の自信あり気な言動は、この有力な用心棒がいたからだ。用心棒の名はトラップマスター。彼はミントやルウを知っているようだが……その複雑な背景は、おいおい明らかにされていくだろう。

やっぱり用心棒を呼ぶのは悪人の権利だ！ と思う瞬間

イベントバトル トラップマスター

トラップマスターとの戦闘は、縦横３つずつの足場のパネルが並んだ異空間で行われる。カッ飛べ！は点滅したパネルを踏むと爆発する。ブッ飛べ！は点滅しているパネルが一斉に爆発。つぶれなっ！は鉄球落としで、落ちる前に鉄球の黒い影がパネルに映るので察知できる。

ミントはグラヒトンかスプレッドがいい ルウは隣のパネルから攻撃できる

HP100

攻撃
- ●カッ飛べ！（地雷）
- ●ブッ飛べ！（一斉爆破）
- ●つぶれなっ！（鉄球）

イベントバトル ブラッド&スモーキー

戦闘の途中で帰ってしまったトラップマスターに変わって登場するのが、おなじみのゴロツキ兄弟。前回ポプルプルル人の子供を助けるため戦ったときと強さは変わっていないので、まったく苦労しないで倒せるはずだ。気をつけるのは、対トラップマスター戦でＨＰがほとんど無くなっている場合だけ。

ブラッド **HP120**

スモーキー **HP110**

ＨＰが少ないときは地道なヒット&アウェイを繰り返す。今の実力ならノーダメージで勝てるはずだ

メルのアトリエ

プリマを助ける方法は？

このあたりで最も魔法に詳しい魔導士メルの話では、プリマのエネルギー切れは雷獣ゴロタンの電撃を浴びせるという強引な手段で治るらしいのだが……。

メルの周りの、猫のようなものがゴロタンの子供 成獣の居場所はポプルプルル人が知っている。

イベントバトル ゴロタン

フォースがゴロタンの周りを回っている間は、攻撃するのは難しい。すこし離れてスパークを避けるために走りつづけているといいだろう。フォースがゴロタンを離れて広がったら、これをジャンプで避けて接近し攻撃する。ゴロタンボルトは後ろ足を跳ね上げるアクションが入るので、すぐに背後へ回るように移動。ボルトが出ている間に攻撃する。ジャンプ攻撃などでひっくり返して次の攻撃につなげるのが基本だが、起きるとすぐにボルトが来るのでその前に攻撃をヒットさせよう。

遠くに離れたままでは敵の思うつぼ。ミントが魔法を使う場合でも、接近していたほうが多くヒットする

このようにひっくり返して連続で攻撃するのが理想だ

HP320

攻撃
- ゴロタンスパーク（電撃）
- ゴロタンフォース（回転弾）
- ゴロタンボルト（稲妻）

ゴロタンボルトは大ダメージ。動いてかわす。

カローナの街

電撃でチャージ完了。大喜びのプリマは人間とまったく同じに見える。この後は、下のイベントを見に行こう

プリマドールのエネルギーを補給しろ！

ルウ編でもミント編でもゴロタンを倒すと、カローナの街に帰還させられる。こうなるともう外には行けないので、クラウスのところに行って雷撃の力を使ってみよう。このイベントを通過すればプリマドールは完全起動する。この後、クラウスがアミュレットを完成させるまで少しの間は自由に行動できるようになる。この間に地下迷宮の氷室に行き、最奥部から「幻の酒」を取ってきてホップスに渡そう。能力を強化するアイテムが買いやすくなり、今後の過酷な戦闘が楽になる。また、酒場や湖畔でのイベントも見ておこう。

ベルとデュークは…

プリマへのエネルギー注入が終わったころ、酒場に行くとベルとデュークに会うことができる。そこでベルは、今後ルウやミントの【遺産】探しの邪魔はしないことを誓うのだが、これはミント編ではルウの事情に同情してのことで、ルウ編ではミントとの悪だくみの結果だ。同じイベントでも主人公によって正反対の意味を持っている。

ベルもデュークも何か隠しているように見えるのはそんな理由のせいなのだ。

湖畔

ルウとエレナは遺産を見つけた後のことを聞く。

ミントに、遺産を手に入れたら大臣にしてあげると言われる。

カローナの街

教会
2F
ホテル
港へ
クラウスの店
地下
ホップスの店
①
②
草原へ
酒場
トーナの店
宿屋
2F
③
街の外へ

プリマドールと散歩!!

プリマの充電後、しばらくしてクラウスの店に行くと、退屈しているプリマを湖畔の遺跡に案内してくれと頼まれる。

クラウスの部屋に行くと、アミュレットはまだ完成していないが、元気なプリマドールの声が出迎えてくれる

プリマを連れて湖畔に行く前に、色々な人に話しかけてみよう

①みんなで走るぜ！

プリマドールを連れてロッドに会いにいくと、バトルができない。ロッドの態度はそっけないがジョニー・ウルフに話しかけるとプリマの後を追いかけてくる。その後、ロッドに話しかけると彼も後ろについてくる。

「おもしろそーじゃねえか」とはロッドの言葉。一度つながると草原にいる間は、ずっとこの状態が続く

②「おこづかいをあげよう」

プリマドールと一緒に街の人に話しかけると、いつもとは違う様々な反応が返ってくる。たとえば、広場の真ん中近くにいるマーカムは「おこずかいをあげよう」といって50Gくれるのだ。もちろんお金はミントやルウのものになる。ちなみにお金が貰えるのは一度だけ。

街の人の話では、マーカムは手広く商売をやっている貿易商らしい。さすが大商人、フトッパラだ

③プリマと湖畔で…

プリマドールを連れて湖畔に行くと、2人の散歩はもうお終いが近い。やることをすべてやってから出発しよう。

湖畔についたプリマは「封印を解くために作られた僕は、その後はいらない道具になる」と泣く。そんなプリマを笑い飛ばすようにしてミントは乱暴にはげます。

競走で湖畔までゆくプリマとルウ。遺跡を見ながら思いつめた表情を見せるルウをプリマは心配する。ルウはそんなプリマの行動をほほ笑ましく感じるのだった。

ルウ編 プリマの準備も完了してついにエイオンの遺跡へ

こすいのいせき

カローナの街
↓
START
カローナの街 ― 湖水の遺跡

クラウスは頑張りすぎで身体に無理が来たためルウとプリマが遺跡に行く事に決定 ミラの助言でロッドに会いに行く。

いよいよ湖水の遺跡へ！

プリマドールを連れてクラウスの部屋に帰ると、ついにアミュレットが完成している。だが、肝心のクラウスが過労で倒れてしまう。結局、湖水の遺跡にはルウとプリマが行くことになったが、遺跡まで行く船がないことに気がつく。必要な装備、これまでクリアした遺跡の宝物などもう一度チェックして出発しよう。

負けるとミラが来て助ける楽しいイベント発生

イベントバトル ロッド・ザ・ブレードスター

ロッドの助力を得るためには、やはりバトルが必要だ。ファイトマネーは不要でロッドの武器はブラックトルネード。戦い方の詳細はP126～を参照しよう。

遺跡で待ちうけていたものは…

遺跡に着いたプリマドールとルウは早速上陸。プリマが封印を解く呪文を唱えると、不思議とルウもそれを知っているような気がした。だがその時、エイオンの遺跡を荒らさせないために活動する東天王国のマヤ王女と宮廷魔術師のドールマスターが現れる！

マヤ王女の【遺産】に触発されルウの中の未知の力が発動するが、ドールマスターに拘束される。

ミント編 エイオンの遺跡で待っていたのはマヤだった!?

いさんをゲット!?

カローナの街 → START カローナの街 ― 湖水の遺跡 ― マヤの塔(牢)

[遺産]まであとひと息!?

プリマを連れてクラウスの部屋に戻るとエイオンの封印を解くのに必要なアミュレットが完成している。疲労で動けないクラウスに身体をいたわるようにすすめ、ミントは自分とプリマで行くことを提案するが、それはもちろん【遺産】を独り占めにするため!?

アミュレットをつけるとプリマに不思議な力が……

ロッドに協力をたのむ!

ロットにスカタン号を借りに行ったミントに、マシンの正式名称当てクイズが出される

ロッドと出かける前に酒場に寄ると、デービスがいる。彼に酒をおごると、森の魔法使いや遺跡など、このあたりの昔話を聞くことができる。

激突!? マヤVSミント

湖水の遺跡には、マヤがミントを阻止するため来ている。ひと騒動のあと捕まって……。

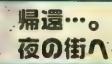
牢屋の中で途方に暮れるミントをルウが救出に来る。この時ミントは、初めてルウの変身を見て驚く。

この見えない床のような仕掛けをクリアし脱出するミント。ここでトラップマスターの黒幕がドールマスターだと知る

ルウ編 明かされた事実と新たな謎。そして……

マヤとうじょう／クレアのかげ

湖水の遺跡 → カローナの街

帰還…。夜の街へ

悪夢のような出来事から帰った時には夜だ

ミントの機転で、かろうじて湖水の遺跡から帰還するルウ。ミントは彼に酒場に来るように言って夜の闇に消えた。この時草原にいくとロッドのイベントがある。またホテルの入口と噴水付近にはコインが落ちている。これらをチェックしたら酒場でミント達に会おう。

その頃マヤは…

湖水の遺跡の封印を巡り、トールマスターと対立し始めるマヤ　彼は何か計画している？

湖畔の遺跡の事件から一夜があけ、湖に立った塔を偵察してきたルウはその夜、呼びかける声で目が覚める。窓の外にクレアの姿が！

クレアを追いかけて夜の街を徘徊している時、草原に寄ってみよう。デュークとロッドのアツイ夜が見られる。

イベントバトル サイコマスター

この時のサイコマスターはいわば腕試し。サイコマスターは正面攻撃をすべてブロックするので、側面か背後から斬りかかる。常に動き回って戦おう。

この衝撃波は少し離れればジャンプでかわせる

ミント編 最強のエイオン、ヴァレンの遺産を巡る姉妹ゲンカ!?

マヤがやってきた／ねらわれたプリマ

マヤの塔 → カローナの街 - カローナの森 - 地下迷宮 - カローナの街

酒場にてミントは、自分の素性を語るが、誰一人として同情してくれない…

酒場で作戦会議

ルウが潜入してくれたおかげで、マヤが魔法で作った塔から何とか脱出できたミント。これからの作戦を考えるため酒場で作戦会議が開かれる。ルウ編と同じロッドのイベントとコインがある。

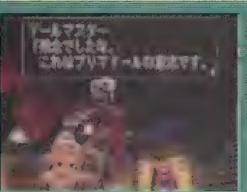
マヤの脅迫に驚くミント

酒場での一夜が明け、街に出たミントの前にサイコマスターが現れる。彼は「プリマドールを渡さなければ街に災難が降りかかる」というマヤの伝言を届けて帰っていく。脅迫めいた伝言にミントが驚きと疑問を感じている時、広場にエレナが駆け込んで来た。森でミラがモンスターの大軍に襲われ、助けを求めに来たのだ。嫌な予感を振り払いカローナの森へ向かうミントだが…。

カローナの森

ミラのところに行く途中、困っているゴロツキ兄弟を発見　助けてあげたい

地下迷宮

ミラ救出後、モンスター発生の元凶を確かめに行ったミントの前にマヤが……

街の人々を人質にするドールマスターにクラウスが一人対抗する。彼らを傷つけないため、プリマは自らの意志で虜になる。

街がピンチだ！

武器職人にして剣士

ロッド・ザ・ブレードスター のすべて

ソウルとソウルの熱きぶつかり合い……。そんな真剣勝負を常に求める男、ロッド・ザ・ブレードスター。彼に勝利すると1000Gの賞金を手にすることができる。また、5回勝利（途中負けても可）すると、コインも入手できるのだ。ただし武器が変わると、勝利回数が初期化される。ここではロッドの能力の詳細を掲載。おまけとしてロッドの相棒、ジョニー・ウルフの戦闘能力も紹介しているぞ！

男の戦いには理由がある。単に勝利を求めるだけでなく、ゲームの中から彼の生き様を学び取れ。

ジョニー・ウルフ

1対1の真剣勝負に唯一乱入を許されているジョニー・ウルフ。彼は攻撃を受けたり、ブラックトルネードの竜巻に吸い込まれた時に参戦する。またダークハリケーン・ロッドの時、ロッドのＨＰが半分以下になっても同様だ。

- 1回の攻撃＝プレイヤーHP最大値の1/20ダメージ
- HP・防御力＝未知数

ロッドの武器が変化するタイミング

シルバーブリーズ	カローナの森をクリアしてプレイヤーが自由行動になったあと、草原に姿をあらわしたロッドが持っている武器が、このシルバーブリーズ。二刀流の短剣に似た武器でスピーディーな攻撃が行えるのが特徴だ。
ゴールドゲイル	ガムル樹海／ゴーストテンプル関係のイベントが発生するタイミングで登場する武器。ミントが樹海へいくためのイベントバトルの武器がこれにあたる。形状は鎖鎌に似ていて、投げる＝長射程攻撃が特徴的な一本。
ブラックトルネード	4つの武器の中で最も迫力のあるのが、このブラックトルネード。この武器は物語が後半にさしかかる湖水の遺跡に出発するイベントのあたりで出現する。ルウがスカーレット・タイフーン・エクセレントガンマを借り出すバトルの武器でもある。
ダークハリケーン	ロッドの最終武器。これはヴァレンの聖域が出現するタイミングでロッドが生み出す究極の武器だ。この武器を持ったロッドに5回勝つと、以後戦いの時の曲が3パターンの中からランダムでかかるようになる。

シルバーブリーズ ロッド HP 150~210

短剣のようなデザインだが使い方が独特。文字通りシルバー仕上げの美しい刃は切れ味抜群だ。この武器を持ったロッドに5回勝つと、賞金1000Gに加えてゴールドコインが貰える。その後、次の武器製作のため戦闘ができなくなる。

■シルバーウインド 左右連続の斬り。ロッドの右側から攻撃しよう。左側ではガードされる。

■シルバートルネード 対空攻撃。ジャンプ攻撃に対処するのと気分は同じ。着地の硬直をねらう。

■シルバーラビット 対空攻撃の連続技。ジャンプしなければ当たらない。

■シルバーサイクロン 回転切り。連続ヒットされると痛い。技の終わりにポーズがあるので攻撃。

■シルバースワン ポーズを挟みシルバーサイクロンを繰り返す連続技。距離があれば問題ない。

■シルバーハート 静止し、狙いをつけてから突撃が来る。立ち止まるのは危険だ。

■シルバーライトニング 連続突き攻撃。自信がなければ逃げるが勝ち。止まったらジャンプから攻撃。

■ホワイトソウル HPが半分以下になると出す死んだふり。頭側から近づくと攻撃してくる。

技を使った後、このようにスチャッとポーズを取るのが、シルバーブリーズの大きな欠点。ここを攻めれば簡単に勝つことができるはずだ。

ゴールドゲイル ロッド HP 200~300

鎌とブーメランを足したような武器だが、その黄金色の美しく磨かれたボディは他に類を見ない。この武器を持ったロッドに5回勝つと、賞金1000Gに加えてゴールドコインが貰える。その後、次の武器製作のため戦闘ができなくなる。

■ゴールドウインド 左右連続切り。切り下ろした腕の方から反撃すると効果が大。

■ゴールドトルネード シルバートルネードのゴールドゲイル版。効果も反撃方法もほぼ同じ。

■ゴールドスワン ダッシュからのなぎ払い攻撃。通常右から連続で襲ってくる。接近するとダメージは確実なので、テクニックに自信がなければ、とにかく逃げまくる方が疲れない。シルバースワンより手返しが早い。

■シャークアロー ロッドのHPが半分以下になると出す技。2枚の刃が放たれ、弧を描きながらプレイヤーを2回攻撃してくる。軌道が低いので、タイミングを間違わなければジャンプでかわせる範囲だ。

■シャークファング ロッドのHPが半分以下になると出す追尾型のシャークアロー。

長距離を飛んでくる技が問題だがロッドのHPが下がらないと使われない

ブラックトルネード ロッドHP 280～360

巨大ハンマー型の武器でハンマーヘッド内に駆動装置を組み込み、その周りで刃が動くようにした。この武器を持ったロッドに5回勝つと、賞金1000Gに加えてプラチナコインが貰える。その後、次の武器製作のため戦闘ができなくなる。

■ヘッドブレイク 大上段からの打ちおろし。技の後に攻撃の隙がある。当然ながらリーチが長いので逃げる距離に注意したい。

■サイドブレイク ハンマーを横にスイングする。しかもロッドが走って近づいてくる。ハンマー部分はジャンプしても当たる。

■サイドフェイント サイドブレイクにフェイントが1回はいる比較的高等な技。ハンマーを振る前に一度下がってから打つ。

■コンビネーション ロッドのHPが半分以下になると出してくる。サイドブレイクとヘッドブレイクを組み合わせて連続攻撃。

■ビックサイクロン ハンマーのヘッドの刃が回り、キャラを上空に吹き飛ばす。飛ばされるとそのキャラは防御力が半分になる。この時ジョニー・ウルフが巻き込まれると、以後プレイヤーを攻撃するようになる。

ビックサイクロンで上空に吹き上げられるのは、心理的ダメージが多い。

ダークハリケーン ロッドHP 320～999

伸縮自在の刃がこのダークハリケーンの特徴だ。この武器を持ったロッドに5回勝つと、賞金1000G＋プラチナコインが貰える。他の武器と違いその後も戦闘は続くが、10回勝つとゴールド、15回勝つとシルバーと、どんどんショボくなる。

■アッパースネーク 接近戦用の技で、ロッドの長いリーチと伸縮する刃部分でアッパーを繰り出す。ジャンプ切りを使うと迎撃されて体勢を崩すので非常に危険だ。

■ヘッドスネーク 普通の縦切り攻撃だが、武器のおかげでリーチが長い。近接で当たると連続ヒットするので注意しよう。

■サイドスネーク 楕円に近い射程を持つリーチの長い横切り。武器がしなやかなので、背後に敵がいても刃がしなって迎撃することが可能だ。

■ビックスネーク シルバーブリーズの突っ込んでくる技とほぼ同じ。ただしこちらの方が、リーチの関係からヒットする範囲が広いので注意する。

■エアスネーク 対空攻撃だが、地上のキャラも攻撃できる。攻撃範囲が広いので、敵が技を引っ込めた瞬間に肉薄して攻撃を加えよう。

■水汲み ウォータースネークに備えるための補給。タコ殴りのチャンス。

■ウォータースネーク 水玉攻撃。補給が必要な技なのでタイミングを憶えておくと、一連の流れの中から反撃ができる。HPが半分を切ると、ビックスネークとのコンビネーション技が出ることもある。

ダークハリケーンのロッドは戦えば戦うほど強くなる。そのステータスは戦闘前のセリフに反映される

les documents de DEWPRISM originel

設定資料

カローナの街並

クラウス邸内部

川沿いにあるのどかな街 ~カローナの街~

冒険の拠点となるカローナの街は、最初は川の中州にあるという設定だった。その後、詳細を決める段階で、「川沿いの街」という設定に落ち着いた。街の建物がそれぞれ違う形をしているのは、[illegible]から様々に文化が入り込んできている為である。

カローナの港

カローナの教会

le monde les documents de Origine

設定画・世界観

イラスト：寺田努(メインキャラデザイン)
取材協力：杉本浩二(メインプログラム)
島本誠(ストーリー原案)
渡辺大祐(脚本)

アクションの楽しさを追求するための設定作り

本作の世界は、東洋の民族衣装や遺跡をモチーフとしつつ、西洋的エッセンスを付加したというものである。完成した今でこそ東西のデザインが調和しているが、開発当初は漠然と「中世ファンタジーの世界」をイメージしていたという。ただ、ありふれた西洋のファンタジーやSFを模倣することだけは避けたいと考えていた開発陣は、東洋、特にチベットあたりの民族衣装や遺跡に着目。現在の世界観が徐々に形作られていった。また、魔導士のアトリエは、アクションゲームとしてのステージバリエーションを含め、奇抜なネタが活かせるという可能性を突き詰めた結果誕生した。そしてアトリエを中心に広がる自然は、魔導士の好みに作りかえられるキャンパスというイメージで作られ、独特の雰囲気と仕掛けを盛り込む手助けとなった。

ヘクサゴン

キャラクタから広がる背景イメージ
～カローナの森／顔面岩の遺跡～

カローナの森(下)は、ルウの衣装から「アジアの森」をイメージして描かれた。うっそうとした雰囲気と、野生の動物やモンスター、静かに眠る遺跡の存在を意識したという。顔面岩の遺跡(右)はイベントが多発する場所ということで、キャラを立たせた時に見栄えがするような「舞台」をイメージして描かれた。

企画サイドの思い入れを形に…
～ロッドボート～

ゲーム終盤で飛行形態に変形するロッドボートは、企画サイドの思い入れの強さと、ロッドの格好にデザインをあわせるため、苦労したもののひとつだ。スカーレット・タイフーン・エクセレントガンマという名前は、実は「スカタン号」という名前を考えてから、略すと「スカタン」になる名前を考えたという。

Rueルウ
初期の設定画(下)を見るとわかるが、完成したものに比べて頭身が高くなっている。左のイラストも長身で大人っぽい雰囲気だ。民族衣装のイメージは、かなり初期の段階から取り入れていた。
les Personnages
les documents
Dewp de
Iirism
Originel
設定イラスト
・
キャラクタ
イラスト・取材協力：寺田努 プレイヤーキャラデザイン
臼田忠泰 ストーリーキャラデザイン

Mint ミント

最初はおとなしいイメージで描かれていたミント。開発が進むにつれて、キツイ性格へと設定が変更されていった。寺田氏は「初めに優しげに描いたせいもあり、キツイ顔で描くのがどうもなじめなかった」そうだ

それぞれ基調とする"色"を持たせた

頭身を低く設定し、コミカルなタッチで描かれた登場キャラクタたち。ここでも開発者たちの、「ありがちなものにはしたくない」というこだわりが活きている。まずデザインコンセプトのひとつとして挙げられるのが、キャラの髪の色。プレイヤー以外のキャラデザインを担当した臼田氏によると、「今回は普段自分が使わない色にチャレンジした」ということだ。リアルな頭身では不自然になってしまいそうな色を、キャラの頭身を低くすることで、その違和感をなくしたのである。また、キャラそれぞれに象徴的な配色をすることで、個々の個性や特徴といったものをより明確に表している。苦労した点は、ポリゴンで表現する上での制約。複雑な形状はできるだけ避けつつも、味気のないものにだけはならないよう注意したという。

Right Arm of Death
死の右腕

ドールマスターのもうひとつの姿。黒を基調に西洋的なイメージでデザインされている。右腕や翼の細かなディテールにも注目。

Doll Master
ドールマスター

ドールマスターはバックグラウンドとなる設定が、まだ確定していなかった頃にデザインされた。そのため他のキャラに比べて西洋的イメージが強い

Phycho Master
サイコマスター

初期段階（イラスト左）では、現在のものよりシャープな顔立ちだった。

初期段階では「IQ高そうな外見」とあるように、おとなしめのイメージのものも用意されていた。現在とはまったく正反対のキャラクタといえる。
IQ高そーな外見
バージョン
Mode Master
モードマスター
初期からきわどいコスチュームだったモードマスターちょっと女王様っぽい？
les documents Dewprism Originel
les
設定画・キャラクタ
Personnages

クラウスファミリー

クラウス一家はそのディテールによって、作品世界における民俗性を示唆することを主眼に置いてデザインされた

Prima Doll プリマドール

初期設定では女の子だったプリマ（イラスト左端）。途中「女性キャラが多い」という指摘から、男の子に変更された。臼田氏によると、デザイン的に「もう少し練り込みたかった」そうだ

Maya
マヤ
元女王（ミント）との差違をつけるための豪華な衣装。仏教的な東洋のテイストが、うまく昇華されている。
Bell&Duke
ベル&デューク
ベルが「黒」、デュークが「白」と、それぞれに対照的な色のイメージを持たせてデザインされた。ちなみにキャラクタの鼻の有無は、男性20才、女性30才がその境。ちなみにベルはギリギリセーフである。
デューク
ベル
les documents Dewprism Originel
les Personnages
設定画・キャラクタ

フルポリゴンによる豊かな表現

「デュープリズム」ではムービーを一切使わず、全編フルポリゴンで作られている。そもそも本作の制作プロジェクト自体、「フルポリゴンの3Dゲームを作れないか」という考えから始まったという。メインプログラマーである杉本氏は「ムービーを使わなかったのは、ゲーム画面とのギャップを懸念したこともありますが、プログラマーとして全部リアルタイムで計算してみたかった」と語っている。そのこだわりの結果、キャラの豊富なリアクションや練り込まれたカメラワークが実現したのである。

物語に彩りを添えるキャラクタ

とにかく「無意味な人物が存在しない」このゲーム。大きな街をいくつも作ってボリュームアップもできたが、それよりも人物同士のコミュニケーションを取りやすくするため、あえてミニマムな世界を構築した。自然と周囲の人たちとのつながりを意識してしまうような、小さな田舎町にキャラクタを配置することで、彼らの個性と重要度を高めようとしたのである。

l'histoire
les documents Originel de Dewprism

設定資料・ストーリー

取材協力:杉本浩(メインプログラム)
島本誠(ストーリー原案)
渡辺大祐(脚本)

「デュープリズム」で表現したかったこと

「この作品のストーリーを通して"すごくあたりまえのこと"を伝えたかった」そう語ったのは、脚本を担当した渡辺氏である。ルウは「クレアを救う」、ミントは「世界征服」。2人は目的を果たすために【遺産】を求めるが、その姿勢にはかなりの違いがある。対照的な性格の2人を対比させて示したかったのは、どちらが正しいかではなく、「自分の願いをかなえるためには、いろいろなやり方がある」ということなのだ。ルウのように生きたっていい、ミントのように生きたっていい。どんな方法を選ぶのも自由だ。そんな"あたりまえのこと"が、物語の根底に息づいているのである。個々の物語については、ルウ編は「頼りない少年が、宿命を乗り越えて成長する物語」ミント編は「誰にも甘えないミントさんの、イカした生き様を体験する物語」との位置づけがなされている。また、ルウ編は「兄弟」の、ミント編は「姉妹」の物語でもあるのだ。

キャラの個性を活かすための「2つの物語」

同じ世界を冒険しているのに、ルウとミントそれぞれの性格や設定、能力の違いによって、まったく別のプレイ感覚とストーリーを楽しむことができる。では本作の大きな特徴といえるこのシステムは、一体どのようにして生まれたのであろうか。実は制作開始当初は、2人の主人公のうちのどちらかを選択して、1本の物語を楽しむというものだった。しかし「このシステムだとルウならではの、またはミントならではの要素が希薄になるのではないか」そう思った開発チームは、「2つの物語」に「2人の主人公」がいて「2つの能力」で戦うというシステムを採用する。ユーザーに「多彩なシステムで2つの物語を楽しんで欲しい」という開発者の思いから、現在のシステムが生まれたというわけである。

様々な要因で削らざるを得なくなった要素も、数多く存在する。例えばルウ編だとブック・オブ・コスモスの内部。製品版ではアタナシウスと戦うフィールドのみだったが、開発段階ではブック内部の異次元世界を冒険しながら、エイオンの秘密を明かしていくはずだった。他にも、ルウがポプルプルル人やジョニーウルフに変身できる要素、夢見石のイベント各種が削られている。キャラに関しては、ミントの父親を登場させたかったとのことだ。

削らざるを得なかった要素

les documents Dewprism Originel

設定資料

ストーリー

l'histoire

冒険途中に展開する様々なエピソード。開発チームの中でも、それぞれお気に入りのエピソードがあるようだ。脚本の渡辺氏のオススメは、ルウ編でドールマスターが倒れるシーン。そして1つのセーブデータでクリアした時に見ることができる、エピローグである。いずれも「人形の宿命」を乗り越えて成長したことを示すシーンだ。ミント編ではプリマドールとのイベント全般。理由はミントの「一風変わった優しさ」、「"いい子"ではなく"いいヤツ"」といった性格を表現できたから。また、クラウスがプリマをかばうシーンでは、自分で書いたセリフにも関わらず、思わず「いいシーンじゃないか」と感動したとか。臼田氏のオススメは、ルウ編のゴーストテンプルからの脱出イベント。エレナによるオチがお気に入りだそうだ。

各エピソードに宿る開発者の思い入れ

遺産、エイオンから六角シカのスープまで、本編中に登場する様々な用語を網羅。気になる単語があっても、このページを読めばたちどころに疑問解消だ。

ア

アタナシウス(人名)…遺産、ブック・オブ・コスモスを作ったエイオン
アトリエ(地名)…その昔、遺産を研究していた魔導士が残した施設。今では遺跡となっている
アミュレット(アイテム)…プリマドールを完成させるために必要なアイテム。元々は完成された形で存在せず、ファントマイトと呼ばれる鉱物から作り出さなければならない
アリーネ(人名)…カローナの街の酒場のウェイトレス。自分の店を持つという夢を叶えるために働いている
怒りの山(地名)…竜が住んでいるといわれる炎の山
遺産(アイテム)…遥か昔、エイオンによって作り出されたマジックアイテム。強大な力を秘めている
遺跡(地名)…エイオンや、遺産を研究していた魔導士たちの、住居兼研究施設
イヤリング(アイテム)…プリマドールを完成させるために必要な、4つのアイテムのひとつ
ウィーラーフ(人名)…怒りの山に住む、古の怪焔竜。1000年以上生きており、大地の炎を自在に操るといわれている。宝石や鉱物のコレクターでもあり、ファントマイトを所有する
ヴァレン(人名)…エイオンの中で最大最強の魔力を誇った至高の存在
ヴァレンの人形(その他)…ヴァレンとデュープリズムの封印を破壊するために、ヴァレン自身が作り出した生命を持つ人形
ウヒョ(その他)…スモーキーの口グセ
エイオン(その他)…人類が文明を築く以前に、世界を支配していた魔導士たち。現在は絶滅しており、強大な魔力を秘めた遺産を遺した
エルロイ(人名)…地下遺跡のアトリエで遺産を研究していた大魔導士
エルロイのアトリエ(地名)…地下に閉ざされ、迷路のように入り組んだアトリエ
エレナ(人名)…カローナの街に住む、考古学者クラウスの娘

カ

カーウィン(人名)…サイコマスターの名前。ドールマスターによってつけられた
カーサ(人名)…カローナの街で主人公の世話をしてくれる宿屋の女主人
ガーディアン(モンスター)…アトリエを守護する者
カドモン(人名)…かつてカローナの森に住んでいた魔法使い。遺産の研究をしていた
カドモンのアトリエ(地名)…魔法使いカドモンが、遺産の研究をしていた研究所。カローナの森にある
カノンオーブ(その他)…魔法機関、ソーサルドライブを駆動させる、エネルギーを発生させる球体
カボチャ(その他)…ミントが苦手な食べ物
ガムル樹海(地名)…プリマドール復活に必要なアイテム、イヤリングが眠る深い森
ガムル族(種族)…ガムル樹海に棲む種族。普段はおとなしい性格だが、一度でも攻撃してしまうと、一族全員でしつこく襲いかかってくる。ポプルプルル人と仲が悪い
カローナの街(地名)…行商で栄える港町 冒険の拠点となる場所
カローナの森(地名)…カローナの街の近くにある森
ガントレット(アイテム)…プリマドールを完成させるために必要な、4つのアイテムのひとつ
キーストーン(アイテム)…地下迷宮にある、エルロイのアトリエへの鍵
ギネマ(人名)…かつてガムル族を支配していたガムル樹海の呪法師
キューブ(アイテム)…遺跡の封印を解く、プリマドールが入った小箱
キリエル(人名)…モードマスターの名前。ドールマスターにつけられた
クラウス(人名)…カローナの街に住む考古学者。主人公のよき協力者
クレア(人名)…主人公ルウの育ての親。死の右腕によって殺害された
グレアム(人名)…カローナの街の噴水広場にいる。ゲームシステムについての話が聞ける
ゴーストテンプル(地名)…不気味なモンスターが徘徊する寺院。プリマドール復活に必要な、ガントレットとソラレットがある
ゴールドゲイル(武器)…ロッドが作った2挺斧の名称
湖水の遺跡(地名)…最大最強の魔力を秘めた遺産が眠る、ヴァレンのアトリエ跡
古代文明(その他)…エイオンが築いた、遥か古えの文明
ゴロタン(モンスター)…メルの周りを飛んでいる雷獣。巨大な雷のエネルギーを操る。その雷撃によって、プリマドールにエネルギーを与えた
ゴロツキ兄弟(人名)…主人公のジャマをする義兄弟。ブラッドとスモーキー

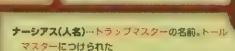
サ

サイコマスター(人名)…ドールマスターの部下
死の右腕(人名)…主人公ルウの育ての親、クレアを殺害した人物
樹海のアトリエ(地名)…ガムル樹海にある、呪法師ギネマが住んでいたアトリエ
禁術(その他)…ドールマスターがルウの動きを止めるために使った術
ジョニー・ウルフ(人名)…ロッドの愛犬、無二の親友
シルバーブリーズ(武器)…ロッドが作った2本一組の剣
スカーレット・タイフーン・エクセレントガンマ(メカ)…別名「緋色の暴風」と呼ばれる、赤い機体の高性能ボート。ロッドの愛機で飛行も可能。通称スカタン号
スモーキー(人名)…ゴロツキ兄弟の片割れ。ブラッドの弟分
前時代(その他)…エイオンが生きていた時代
絶叫の回廊(地名)…ヴァレンの聖域の最深部に続く回廊。足を踏み入れた者に、過去の恐怖が襲いかかると言われている
ソーサルドライブ(メカ)…古代文明が生み出した魔法機関。カノンオーブと呼ばれる魔力を秘めた球体からパワーを得て、駆動する
ソーリン(人名)…カローナの街のホテルの階段のところにいる。リーソンの双子の弟
ソラレット(アイテム)…プリマドールを完成させるために必要な、4つのアイテムのひとつ

タ

ダークハリケーン(武器)…ロッドの4段階めの武器
大サンゴ海(地名)…ヘクサゴンが発掘された場所
地下迷宮(地名)…エルロイのアトリエ。カローナの街から半日ほど歩いたところにある
ティアラ(アイテム)…プリマドール復活に必要なアミュレットのひとつ。言語選択や運動機能を制御するパーツ
チービス(人名)…カローナの街の船着き場の番をしている人物
デューク(人名)…ベルと行動を共にするトレジャーハンター。体術を得意とし、「なりきり」という技を使う
デュープリズム(アイテム)…万能の力を秘めた、最強の遺産。エイオン、ヴァレンが創り出した
東天王国(地名)…東方に栄える魔導士の王国。世界中に眠る遺産の情報を管理している
ドールマスター(人名)…東天王国女王、マヤの側近
トラップマスター(人名)…ドールマスターの部下。炎を操る拳士
トレジャーハンター(その他)…遺跡を探し、そこに眠る遺産を手に入れようとする盗賊
トニオ(人名)…カローナの街のマーケットの主人

デュープリズム

ナ

ナーシアス(人名)…トラップマスターの名前。ドールマスターにつけられた
なりきり(その他)…デュークの得意技。読んだ小説などの主人公になりきり、その主人公の能力までもコピーしてしまう

les termes
―デュープリズム用語集―

ハ

ファントマイト(アイテム)…プリマドールを復活させる、アミュレットを作るのに必要となる緑色の鉱物。ウィーフーフが所有している
封印(その他)…エイオンが遺産を守るために施した結界
ブック・オブ・コスモス(アイテム)…マヤがもつ遺産。それに秘められた魔力は、東天王国に繁栄をもたらした
ブラックトルネード(武器)…ロッドの3段階めの武器
ブラッド(人名)…ゴロツキ兄弟の一人。スモーキーの兄貴分
プリマドール(人名)…精巧な人形。湖水の遺跡にかけられたエイオンの封印を解除する力を持つ
ヘクサゴン(メカ)…ベルが大サンゴ海の遺跡で掘り出した古代の魔法兵器。ミントいわく「土ナベのオバケ」
ベル(人名)…ミントを目の敵にするトレジャーハンター。デュークの姉貴分
変身(その他)…ルウの能力。倒したモンスターが落とすコインを取得することで、そのモンスターに変身できるようになる
ポコポコ(その他)…ミントの口癖
ポプルブルル人(種族)…妖精の一種。陽気な性格で、人間の子供と遊ぶのが好き。メルのアトリエで登場

ポプルブルル人

マ

マーケット(その他)…カローナの街で武器、防具を売るショップ
魔導士の日記(アイテム)…最初のアトリエでクラウスが発見する、遺産に関する研究日誌
魔宝(その他)…エイオンの遺産の別称
魔法機関(メカ)…ロッドの愛機、スカーレット・タイフーン・エクセレントガンマにも搭載されている、古代文明の遺物。魔力をエネルギーに駆動する機関のこと
マヤ(人名)…東天王国の王位継承者。ミントの妹
ミラ(人名)…クラウスの妻。過去に武闘大会で優勝した経歴を持つ
ミント(人名)…東天王国の第一王女。王位継承権を妹のマヤに奪われ、国を飛び出す。本作の主人公の一人
メル(人名)…カローナの街近隣に住む魔導士。またの名をファンシー・メル。年齢は不明だが、その強大な魔力で歳をとらない
メルのアトリエ(地名)…メルの研究室
メルのレポート(アイテム)…キューブの調査結果を記したレポート
モードマスター(人名)…ドールマスターの部下。自由に変身する能力を持つ
森の遺跡(地名)…カローナの森にある遺跡。ゲーム序盤でエレナがゴロツキ兄弟にからまれている場所

ヘクサゴン

ヤ

ヨルダフ(人名)…かつては神につかえる神父だったが、闇の魔道にとりつかれ、妖術僧となった。後に自らの闇の魔道に溺れ、命を落としている。ゴーストテンプルの主

ミラ

ラ

リーソン(人名)…カローナの街のホテルのカウンターにいる。ソーリンとは双子で、兄にあたる
ルウ(人名)…本作の主人公の一人。死の右腕によって殺害された育ての親、クレアを生き返らせるため、遺産を探す旅をしている
ルシアン(人名)…ドールマスターの名前
六角シカのスープ(その他)…クレアの得意料理で、ルウの大好物
ロッド(人名)…フルネーム(?)はロッド・ザ・ブレードスター。世界を旅してまわる武器職人であり天下無敵の剣士。現在はカローナの街の町外れに滞在中。ジョニー・ウルフという犬を飼っている

メル

終盤"ラスボス直前"攻略

●マヤの塔
●ヴァレンの聖域

l'annexe

袋とじ攻略

長かった冒険の旅も、終局を迎えようとしている。ここからは終盤の2つのバトル・フィールドでの、ポイントとなる部分を攻略。ラスボスの直前まで導いてゆくぞ。マヤの塔が出現した時点で、君自身の手でこのページの封印を解くのだ！　また特別特典として、本作のシナリオライターが新たに執筆した、2本のオリジナルエピソードも収録。要チェックだ！

ルウとミントの"初公開エピソード"収録

●ルウ～希望への船出～
●ミント～お宝は誰の手に？～

いは、ついに佳境にはいった。強大な敵を前にミントとルウはどう戦うのか！

クレアのかげ

あの雪の夜に死んだはずのクレアが、目の前に姿を現す。ルウの心は混乱するが、目の前で彼女が連れ去られては黙っていられない。ルウは戦いの準備を整え、湖畔に現れた塔に向かう。

サイコマスタトと名乗る男に連れ去られるクレア。

マヤなんかボコボコよ！

ナマイキな妹、マヤに湖畔の遺跡から追っ払われただけでもシャクにさわるのに、街の人やプリマドールにまで手を出すとは……。マヤにキツーイお仕置きをする決意でミントは塔に出発する。

天空に現れた巨大な建物。マヤが遺跡を発動させた？

1階:らせん階段ホール

マヤの塔の内部にある様々な仕掛けは、ルウ編・ミント編とも変わらないが、そこで起きるイベントには大きな違いがある。どちらの主人公の場合でも、一度塔の入り口から入るとクリアするまで町に帰れないので、装備は万全にしておこう。

ルウ編ではトラップマスターが入り口にワナをはる。近づくとダメージだ。

2階:外周

扉から出てくるパンプキンを全滅させればロック解除。

2階:カボチャの足場

この塔で最難関の仕掛けがコレ。1番手前を移動する足場が中央より右に動いた瞬間を狙い一気に渡る。定位置で回転する足場は右回りの物が正解で、あとはワナだ。ウイッチーの砲撃は横移動する足場でなく、回転する足場の上で真上にジャンプすると簡単にかわせる。

この仕掛けはイライラしたら負け。ダメージはほとんど受けないので、失敗を恐れず気長に落ち着いて挑戦しよう。

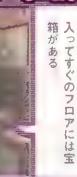
3階:エレベーター

ここのパンプキンは無限に出現するがアイテムを出さない。停止したら奥の足場から素早く上階へ。

4階:外周

2階の外周と同じ構造のフロアで、クリアの仕方も同じ。宝箱は忘れずにゲットしておこう

移動する足場を次々にジャンプして渡りながら先に進む仕掛け。間違った足場に乗ったり、正解の足場でもずっと上に乗っていると弾かれてダメージを受ける。１番右の足場に乗って進み、安全地帯である柱の上のファビットを倒してそこを起点にしよう。ジャンプ＋攻撃の戦い方が有効。

4階:回転パネル

ファビットは攻撃のリーチが長くガード技も使う。ルウならジャンプ＋攻撃で、ミントは肉弾戦でもよいが黄のボルト（落雷の魔法）なら敵との高低差が問題にならず便利だ。

5階:らせん階段

マップは1階と変わらないが階段の踊り場と空中にウイッチーがいるので注意。入ってすぐのフロアには宝箱がある

6階:外周　～いよいよ最上階、そこで待っているのは…～

ルウ編の場合、２階＆４階の外周と同じ攻略で先に進む。回復ポイントは戦闘が終わった後で使う。

ミント編では５階から上がってすぐに、トラップマスターが待ち受ける。５階のらせん階段でダメージを受けるな！

そこで待っていたのは…

カローナの街の教会で、サイコマスターに連れ去られたクレアと、塔の最上階で再会するルウ。だがクレアの様子がおかしい!? ルウはここで衝撃の真実と対決することになるのだ。

ルウの必死の行動を嘲笑うクレア。その正体は……。

ドールマスター出現!!

塔の最上階で待っていたのはクレアだけではなかった。そこでついにドールマスターと対面するルウ。彼の圧倒的な戦闘力の前に、ルウは抵抗できない!?

回想シーンでも見られたルウの眠れる力が発動する

ついに正体をあらわす!

ルウの中に眠っていた「ある力」が目を覚まし、物語の隠された謎のいくつかがここで明らかになる。ここでドールマスターと戦闘になるが……。戦いが終わるとマヤが登場。ついにドールマスターがその正体を明らかにする。

アタナシウス HP600

ブック・オブ・コスモスに閉じこめられるルウは、アタナシウスと戦うハメになる。戦闘開始と同時に接近+ジャンプで斬りまくると、戦いは楽に進むだろう。誘導弾はなかなかかわせないのでジャンプの最中に迎撃されないように。常に接近して戦うことが重要。

ヒゲ攻撃は痛いが耐える。足場から落ちると大ダメージなので注意しよう。

トラップマスターの挑戦

6階の外周でミントを待ちかまえるのはトラップマスター。ここでついに彼と雌雄を決することになる。いきなり戦闘が始まるので、らせん階段のところでパンプキンと戦って、上手くHPとMPを回復しておこう。

イベントバトル トラップマスター HP220

森での戦いでは白の魔法のスプレッドが効いたがここでは非力すぎる。オススメは黒の魔法のグラビトン。ジャンプで消えたトラップマスターが着地する前に発射体制をとればうまくヒットする。

足場パネルが点滅したり、黒い影がでたらすぐに移動すれば攻撃も怖くない

イベントバトル マヤ

6階の外周から塔の中に入ると、マヤが待ちかまえている。彼女はある理由からブック・オブ・コスモスを使用しないので、魔法の実力勝負になる。マヤに接近して黒の魔法のダイナマイトを使い続けると楽に勝利できる。

カボチャ変化

ミントがカボチャになってしまうと攻撃不可能。大きく円を描くように逃げ回って、ダメージを避けよう。

マヤの攻撃

マヤの攻撃の中心は直線的な光線。撃っている間に背後から近づいてボコボコにするのだ。

ふたりのマヤ

バトルに勝利すると、負けたマヤは逃げ出す。牢屋へ追いつめると、そこにはふたりのマヤが？　ここで本物のマヤを選ぶイベントが発生。どっちを選んでもゲームは進むが、イベントの内容が変化するぞ。

微妙な言葉のニュアンスの違いで本物がわかる!?

ドールマスターと対決するには…

マヤの塔の最上階でルウは、自分の出生や過去に関する謎にも直面する。すべての答えを知っているのはドールマスターのみ。だが彼は天空に出現したヴァレンの聖域に行ってしまった。ルウは聖域に行く方法を探し、怒りの山へと向かう。

クラウスやメルにアドバイスを貰えば、おのずとやることが見えてくるはず!

イベントバトル トラップマスター HP220

鍾乳洞で、トラップマスターはルウを待ち受けている。彼もまた、自分の信じるもののために戦う男だ。足場となるパネルが点滅したり、黒い影が現れたら即座に移動。リーチの長いルウの攻撃は隣の足場からでも当たるし、接近戦も効果大。足場から落とされないよう注意は必要だ。

以前に彼との戦いを経験していないとセリフが変化する

イベントバトル モードマスター HP340

ルウと同じ変身能力を持つモードマスターは、ルウの心の弱い部分を攻める。戦闘が始まると、ルウ、ガーゴイル、ドドンゴ、ベヒーモスに姿を変えながら攻撃を仕掛けてくるので、うまく背後にまわるようにしてHPを削っていこう。

偽ルウの攻撃はかなり痛い攻撃を当てるより、攻撃をかわす方に注意しよう。

ウィーラーフとの会見でなにかがおこる!?

迷いが振り切れないルウに、ウィーラーフは助言をしてくれる。千年の時を生きたドラゴンの言葉は、ルウの迷いを吹っ切るきっかけになるはずだ。そしてルウは、翼を手に入れる。

天空に浮く聖域に突撃するには？

ドールマスターは天空に浮かぶヴァレンの聖域へ向かったが、空を飛ぶ手段のないミントは地上で地団駄を踏むしかなかった。とにかく情報を集めるため、クラウスやメル、ロッドに会ってみよう。

ロッドから仕入れた情報がキメ手となるはずだ！

カノンオーブ探し①

こういったアイテムにはめっぽう強いクラウス。彼からは情報とオーブが入手できる。またミントが出て行った後のイベントも必見。

ミラさんファンなら、思わずニヤリとするイベントだ

カノンオーブ探し②

クラウスの情報でやって来たのがホッブスの店。ここではカノンオーブに100万Gの値段がついている。これを手に入れるには下の3種類の方法のどれかで交渉する必要がある。

- ●おどす………15000G
- ●泣き落す……?????G
- ●かっぱらう…10000G

カノンオーブ探し③

酒場にはベルとデュークが食事に来ている。事情を話すと交換条件付きでカノンオーブを手に入れる約束ができる。

ベルの交換条件を飲むと、オーブが入手できるのだ

カノンオーブ探し④

後半の情報の宝庫といえばメルのアトリエ。この時点ではマヤもかくまわれている。ここでもある条件でカノンオーブが入手可能だ。

ロッドとの会話の前に来ると無条件でオーブが……

対ウィーラーフには青のサークルの魔法が効く！

ウィーラーフのカノンオーブを求めて

ルウはヴァレンの聖域に行く方法を求めてウィーラーフに会いに行ったらしい。ルウを追って怒りの山に行くと、ウィーラーフと戦闘になる。勝てば魔法が手に入るぞ。

いる聖域に突入するルウ＆ミント。
２人は求める希望を手にできるか。

つばさをひろげて

いよいよ聖域に出発。その前に装備の確認をしよう。ブレイブブレスとブラックベルトは必須だ。コインもブロンズで十分なので、できるだけ枚数を増やしておきたい。また、ホテルや酒場、クラウスの店、メルのアトリエなどでイベントがあるので出発の前に見ておきたい。

ミントとマヤが姉妹だということをここで初めて知り、ルウは大ショック!?

さいごのたたかいへ

ミントはロッドやベル＆デュークの協力を得て聖域を目指す。出発前にはブレイブブレスとブラックベルトを購入しておくこと。またウィーラーフからハイパーの魔法を入手していない人は、怒りの山へ先に向かおう。お金が余っていたらホッブスの店で薬を買い、MPを上げておく。

ロッドとデューク、ふたりのアツイ男達のパワーが燃え上がるイベントに注目。

聖域入口

ヴァレンの聖域の封印を解放し、力尽きたプリマドールが待っている。長い聖域内の冒険に備えて気合いを入れよう。

弐界の間

ガーゴイルには注意。

基本的には１本道だが、ワープがあるので方向感覚が狂いやすい。進める方に進み最初のワープに入り右に行くと、戦闘後に回復がある。どうしても迷う人はちょっとした地図のメモをとれば大丈夫。

時間内にたどり着けば回復できる。

三関の間

炎が出たときが渡り時だ。

ワープゾーンの上に乗った岩、氷、炎を排除する三つの関門が待ある。ミントは魔法を使えば問題ないが、ルウの場合は何回か戦闘をしてドドンゴとヘルハウンドに変身する必要がある。

モンスターの能力を使って突破。

四岐の間

ジンの足下は危険地帯だ.

同じ場所を何度も通らないようにすれば先に進める。モンスターのジンは接近戦で細かい攻撃を加えてくるので、一気に近づきジャンプ+攻撃でダメージを与える。敵の出るワナの一つに回復アリ。

残り火にダメージはないので一気に渡ろう。

五獣の間

二つ目の浮石でタイミングをはかれ！

ベヒーモスを5匹倒すと、最初に降り立った場所から次の場所に行ける。一度戦った場所は閉鎖されるので間違いもない。ベヒーモスとはヒット＆アウェイ、ミントならグラビトンなどで戦う。

正面にいると強力な攻撃を受けることになる

渡り廊下

ここにセーブポイントがあるので、もしもの時のために、必ずセーブしておく。疲れたプレイヤーはいったん休憩してもいいだろう。

火つけ回廊

円周上の通路の上に四つの部屋があり、部屋の中では炎の燃える祭壇が並んでいる。つけたり消したりして、最初の部屋と同じように祭壇に火をともすと天井から玉が降ってくるので、それを最初の部屋に集める。最初の部屋は一度消してから再び着火すればOK。

中央に二つ火がついている 他のフロアの火をこれと同じように……

ルウの場合、外にいるヘルハウンドに変身すると仕事がしやすい

玉が頭に乗ってる間は戦えないので、すぐに最初の部屋へ

この部屋の次にはサイコマスターが待ち受けている。HPやMPに不安がある場合は決戦の前に、ここでヘルハウンドと戦いまくって回復しておくといいだろう。

イベントバトル サイコマスター

ドールマスターの腹心、サイコマスターとの最後の戦い。普段は目を閉じ、力をセーブして戦っていたが、ここでは全力勝負になる。正面からの攻撃は、効果がないので、背後やサイドから攻撃する。

HP240

攻撃 ●蓮華（放射状衝撃波）
●水鏡（つかみ投げ）
●風花（自動追尾弾）

つかまれると大ダメージを受けるので逃げよう。

ミントなら「闇の一撃」を使うと楽に戦える。ルウはひたすら斬るべし！

絶叫の回廊

ここでは過去に戦ったナイトメア、アシュラキマイラorクラウドホエール、スカルビーストと再び戦わねばならない。これまでのボス攻略を参考にして、全ての敵を撃破しよう。すると次の階層への入口が現れる。

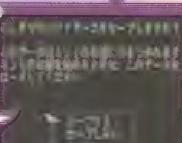
ナイトメアぐらいなら、ひたすら突っ込むだけでも倒せるはず

このクラスの敵は油断禁物。HPを満タンにしてから戦おう

HPが危うくなったらカドのワープゾーンに入ってザコ敵を倒そう

発見！ 君は真実のエンディングを見たか？

ミント編とルウ編という二つの物語を楽しめるのが、このゲームの特徴だ。この二つの物語を一つのセーブデータでクリアするとエピローグを見ることができるのだ。

エンディングをしっかり楽しんで、この画面が出たら迷わずセーブ！

ドールマスター

巨大な忌まわしき手を持つ格闘戦タイプなので、ルウも変身能力に頼らず、武器で確実に戦ったほうがいいだろう。戦闘開始と同時に切りかかり、二度ほど武器を振ったらすぐに移動する。同じ場所で切りまくると、ドールマスターがガードから反撃してくるので、先手を打って動く。引き寄せ効果のあるネガテンペストからは、逃げるようにしよう。

HP420

攻撃

- ●ネガスフィア（誘導弾）
- ●ネガテンペスト（対空爆風）
- ●忌まわしき手（なぎ払い）
- ●死の右腕（つかみ投げ）

ドールマスター

ミントが到着するのは、ちょうどルウがドールマスターにコテンパンにされたところ。この場合のドールマスターは忌まわしき手を使わない魔力タイプだ。黒の魔法の闇の一撃と、白の魔法のサテライトを組み合わせて戦うと効果的。とにかく敵に捕まらないように、攻撃をしたら素早く距離を取るのが大切だ。黒タマは迎撃すると爆発するので注意。

HP380

攻撃

- ●ネガスフィア（誘導弾）
- ●ネガブラスト（対空爆風）
- ●ネガバスター（光輪：突き）
- ●黒きもの来れ（黒タマ召喚）

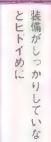
つかみ投げはダメージ大 奥行きを利用してかわせ

封印の扉の奥には…

そこにはヴァレンが遺した究極の魔宝、デュープリズムと、肉体を捨て生き長らえていたヴァレンがすでに復活を果たしていたのだ。

装備がしっかりしていないとヒドイめに

扉の向こうには過酷な宿命が待っている

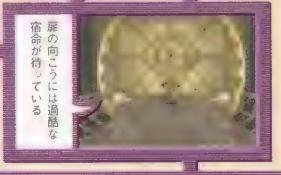
ヴァレン＆あかつきの露／たそがれの露

戦いが始まると、あかつきの露はヴァレン本体を取り巻くバリアに、たそがれの露はモンスターになる。ルウなら近づいてジャンプ斬り、ミントならサテライトを使って戦う。ＭＰやＨＰが減った時は、たそがれの露を殴って回復しよう。たそがれの露の攻撃の大半は、先制攻撃でキャンセル可能。

ヴァレン＆あかつきの露 HP???

たそがれの露は何度でも蘇る。空中に漂う本体にダメージを与えなければ意味はない

たそがれの露 HP200〜500

あかつきの露

●回復能力

最強のエイオン倒れる、しかし…

ヴァレンを退けると、ルウは過去の１つが清算され、ミントはコスモスの魔法を入手する。そして2人の戦いは、終局へと向かっていくのだ。

知られざる物語 anecdotes original

本作の脚本を手がけた渡辺大祐
による、本編では語られなかった
ピソード。ルウとミント、それぞれ
の過去が今、ベールを脱ぐ。

希望への船出 Rue ルウ

クレアを復活させるために【遺産】を探し求めるルウが、カローナの街にたどり着くまでの日々。それは悪夢と孤独の日々だった。

浅い眠りと孤独の日々

ルウの眠りはいつも浅い。見る夢はいつも決まっているからだ
微笑んでいるクレアか、それとも冷たくなったクレアか。そのどちらもが、ルウには辛い。
昨日の夢はその両方だった。

短い日々を過ごした部屋を掃除し、身支度を整えて宿屋の一階に降りてゆく。
カウンターに座る主人の冷たい視線を承知で、ルウは頭を下げた。
「今までお世話になりました」
「ふん」
主人は鼻を鳴らしただけだった。ルウが差し出した宿代をひったくるように受け取ると、出口の扉を顎で示す。あからさまな敵意を突きつけられて、ルウは無言のまま主人に背を向けた。
扉を後ろ手に閉めるとき、小声で吐き捨てる声が聞こえた。
「化け物め」という声が。

【遺産】を探し求めるルウがこの小さな街にやって来たのは、ひと月ほど前のことだ。
街の周囲に点在する遺跡を調査するうち、ひと月はすぐに過ぎた。結局【遺産】の手がかりは発見できなかったが、その代わりに街の人々と打ち解けることができた。
忘れかけていた暖かさだった。クレアを失ってから3年、ずっと孤独に身を置いてきたルウにとって、街の人々の信頼は何よりも心地よい安らぎだった。
だから……守ろうと思った。

安息を

盗賊団の襲撃から街を守るために、ルウは先頭に立って戦った。
力の限り武器をふるって半分は撃退したものの、敵の数はあまりにも多すぎた。追いつめられたルウは仕方なく、隠していた能力を使ってしまった。
モンスターに変身したルウは、あっという間に盗賊団を追いはらった。
けれど、街を救ったルウをねぎらう者は誰一人としていなかった。遠巻きにルウを取り巻いて、気味悪そうに指を差し、ひそひそとささやき合うだけだった。
その時ルウは知ったのだ。自分はもう、この街にいる資格はないのだと。

街を抜けて河沿いの道に通りかかると、遊んでいた子供たちが逃げていく。閉ざされた窓の隙間から、にらみつける視線を感じる。
ルウは逃げるように船着き場へ向かう。もうすぐ、カローナの街へ向かう定期船が来るはずだった。
カローナの街の周辺には、数多くの遺跡やアトリエが眠っているという。今度こそ【遺産】の手がかりが見つかるかもしれない。
いや、見つけなければならないのだ。クレアを取り戻すまで、ルウの旅は終わらない。クレアが帰ってこなければ、ルウに安息は訪れない。
彼女だけはルウを受け入れてくれた。ルウの変身能力を知っても、ただ微笑んで見守ってくれた。
陽光きらめく河面のまぶしさが、今のルウにはなぜか痛い。帽子を目深にかぶり直して、ルウは足早に歩いていった。

「熱いソウル」を持つ人物—

歩み去るルウの背中を見つめていた犬の頭を、ごつい手がなでた。
「あのボーイが気になるのか?」
嬉しそうに尻尾を振る犬を見下ろして、赤毛の男は白い歯を見せた。
「なるほど……おめぇが気に入るってことは、どうやら熱いソウルの持ち主らしいな。いつかバトルしてみてぇもんだぜ……」
楽しげにそうつぶやくと、男は帽子を鼻まで引き下ろし、真紅のボートに寄りかかって、昼寝のつづきを決めこんだ。

求めて、カローナへの定期船に—

東天王国を飛び出したミントはトレジャーハンターとなり、【遺産】に関する情報を追っていた。そこで出会ったベルとの確執とは…。

襲い来る蛇頭の巨人にミント、大ピンチ!

「ひ～っ!?」
とっさにかわしたミントの髪をかすめて、巨大なハンマーが床を直撃した。とどろく轟音が地下の空気をゆるがし、砕けた石畳の破片が飛散する。
うろたえるミントを嘲笑うかのように、蛇頭の巨人が牙を剥く。黄変した乱杭歯の隙間で、ふたつに割れた舌がちろちろ揺れていた。
「このこのこのこのっ!」
暗闇にはじけた閃光は、ミントの魔法・バルカンだ。光の猛打に、ガーディアンの巨体がわずかにゆらいだ。
だが、それだけだ 蛇頭の巨人は舌なめずりして、再びハンマーを振り上げる。
ミントの背後から、もうひとつの声が叫んだ。
「下がってな!! 焼くよ!!」
飛びのいたミントの脇を灼熱の矢が貫き……次の瞬間、ガーディアンの悲鳴が響き渡った。
ベルが放った炎の魔法が、巨人の瞳を焼き焦がしたのだ。ガーディアンは苦しげに身をよじり、大口を開けて絶叫する。
けれど悲鳴は途中で消えた。がっと開いた巨人の口に炎の弾丸か飛びこんで、喉の奥まで焼き尽くす!

ガーディアンが絶命すると同時に、背後の巨大な扉が開き始める。
「さ～て、お宝お宝♪」
小躍りするミントに、ベルが念を押す。
「忘れるんじゃないよ。見つけたお宝は、半々で山分けだからね」
「わかってるって♪」
「どうも信用できないね……」
ベルが露骨にため息をつくのも無理はない。何しろ、つい一時間ほど前に顔を合わせたばかりの相手なのだ。
古代の財宝が眠る遺跡の奥で、ふたりは偶然に出会った。ふたりとも狙いは同じ財宝だから、険悪なムードになった。
ところが、そこへモンスターが襲いかかってきて……いつの間にか、奇妙なコンビが出来上がっていたのだった。

耳ざわりな軋み音を響かせる扉は、ふたりを焦らすかのようにじわじわと開いてゆく。
「トロい扉ね～。さっさと開きなさいよ!」
ミントが蹴りを入れたが、重厚な石造りの扉はびくともしない。
「ええいっ!　まだるっこしいっ!」
業を煮やしたミントは、開きかけの扉に無理やり体をねじこみ、するりと中に入ってしまう。
「抜け駆けするんじゃないよ!」
後を追おうとして、ベルは非情な現実に直面した。ミントは通ることができたのに、ベルの体はつかえてしまうのだ。
限りない怒りと憎しみをこめて、ベルは扉を蹴飛ばした。

扉に入れるのは「スリムな方」?

ミントに遅れること数十秒後、どうにか扉をくぐり抜けたベルの視線は、部屋の中央に引きつけられた。
古びた大理石の台座に、山盛りの財宝が燦然ときらめいている。
「これだけあれば、借金が返せるよ!」
小躍りしながら、財宝の山に駆け寄ろうとしたその時。
「スキありっ!」
ベルの後頭部に、扉の陰に隠れていたミントの飛び蹴りが炸裂した。
薄れゆく意識の中、ベルが最後に聞いたのは、ミントの高笑いだった。
「このあたしにスキを見せる方が悪いのよね～♪」

しばらくしてベルが目を覚ました時には、ミントの姿は影も形もなかった。
そしてもちろん、財宝も。

略奪!「このあたしにスキを見せる方が悪いのよね～♪」

垣貫真和

Editor
木村勝好
松本智春
越塚正典

Editorial Staff
安田耕一郎

Scheduling Assistant
原田のぞみ

Product Manager
中村寛文

Writing
相原孝昭

Design&DTP
株式会社サン・ダイアル
大和田好貴
野本麻里
畠山剛一

Supervisor
株式会社スクウェア
宮崎克己
今井明弘

デュープリズム

秘密の遺産攻略本

発行
1999年10月14日　初版

発行人
染野正道

編集人
横田洋文

発行所
株式会社デジキューブ
東京都渋谷区広尾1-13-7
恵比寿イーストビル
Tel 03-3444-5765
Fax 03-3444-5940

印刷
凸版印刷株式会社

ISBN:4-925075-67-5 C0076

SQUARESOFT

デュープリズム｜秘密の遺産攻略本

スクウェア公式 SQUARE OFFICIAL
デュープリズム
秘密の遺産攻略本